

朝朝暮暮意长久
随时随地玩游戏的选择



被折磨的无尽快感
让你既爱又恨的网络游戏等级

09月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第342期

大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



中国山寨
关于模仿与原创的争议背后


ISSN 1007-0060
25>
9 771007 006098



本期重磅专题：
千呼万唤不出来：难产的三大游戏改编电影


本期强档攻略
波斯王子——遗忘之沙


《大众软件》2010 增刊
达拉然的召唤！
《巫妖王之怒》高级典藏
图文指导全书（国服版）
追加赠送：
对开诺森德全地名地图
71×52厘米
巨幅尺寸，前所未有
·全新订正、完全国服译名
·诺森德大陆概况总览
·诺森德各地区详尽地理图
·70～80级升级任务指南
·新职业死亡骑士成长攻略
·专业技能冲冲冲
·精品装备大集合
·极品装备及其背景故事一览
·《魔兽世界》集换式卡牌大观
·图文并茂诺森德副本全攻略
·诺森德副本3D地图
·野外战场及竞技场经验谈
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375 65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐



《傲仙》"傻有钱客栈"老板周小小

奢修神器大泄露

扛鼎巨作,拜金有"道",新式富贵象征!

关键字： 地敷泥 指点油 饱嗝力











Xiao-e











我们走在成功的路上

截至目前，全国专、本高招工作已经接近尾声。而在录取之后，不少成绩不理想的同学都面临着一个残酷的问题：上不了好大学怎么办？其实，伴随教育多元化时代的来临，高考已不是通往成功的独木桥，参加职业培训掌握一门过硬的技术，更是进入名企拿高薪的必备条件，尤其是近年来游戏创意产业的飞速发展，为广大落榜考生提供了难得契机！

作为亚洲领先的动漫游戏专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，六年来课程历经多次升级，已培养的 35000 名学员已遍布全国 70% 的动漫游戏企业。2010 年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。



汇众教育即将联手全国百家知名动漫游戏公司，开启规模空前的全国动漫游戏优秀人才就业双选会。

本期推荐校区——北京北三环（游戏）校区

选择优质校区 实现高薪就业

缓解中国游戏人才严重紧缺的现状，汇众教育北京北三环（游戏）校区在政府支持下长期致力于游戏人才的开发和培养，经过多年的校企合作，博得众多家长和企业的一致好评。日前，针对2010年高考生求学、就业的迫切愿望，学院联合百家游戏公司盛势推出“名企委培”项目，合作培养游戏创意精英，高中及同等学历以上者均可报名，毕业即推荐至合作企业，从事游戏造型、游戏动画、3D 美工、纹理师、原画设计师、建模师、UI 制作、手游程序员、网游程序员等“阳光型”工作。预期薪水高于传统行业，年薪水涨幅 20% 左右，优秀者两年内月薪更可冲击月薪 8K! 定向培训名额有限，欢迎电话了解详情。

咨询电话	010-51288995　62353936
咨询 QQ	871504476　1264696851
地　址	北京市西城区裕民中路 6 号（北京市农业局院内）
网　址	http://ot.gamfe.com http://www.bjgamecollege.cn

红榜高中与我无望，游戏制作续写人生辉煌！

一个高考落榜生的奋斗历程



紧张的高考又过去了，与四年一开的科举相比，每年一次的高考看似人性化了不少，但仍然是黄瓜敲锣——一锤子买卖。记着当年，红榜与我擦肩而过，面对迷雾一样的未来，自己只好另谋打算，最终选定汇众教育学习游戏美术设计。

时至今日，凭着多年不懈的努力，加上在汇众教育学来的专业知识，我一步一步走出了自己的路，工资卡上的数字也是不断攀升！而昔日就读名牌大学的室友，因一无一技之长，二无实践经验，如今还混迹于求职大军中！现在，不得不为当初的明智之选感到自豪！

汇众教育官网：www.gamfe.com

了解详情请拨打 **400-6161-099**　汇众教育，致力于每一位学员成功！





本期目录

2010年09月上 总第342期

P20 网络时代 重点推荐

千里之行，始于足下

——给大学新生的网络学习建议

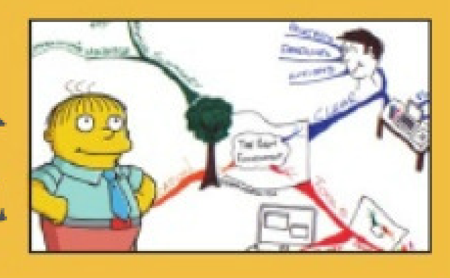


乍看之下，网络学校似乎早已不是什么新鲜概念，但是，面对浩如烟海的网络信息内容，如何才能寻找到真正有效的学习资源？

P32 实用软件 重点推荐

制图设计何必用牛刀？

——小软件帮你大忙！



有些软件总让人觉得很复杂，我们不得不使用它们，如果没有了它们，我们的工作、学习就会出乱子。可换个角度说……

P97 评游析道 重点推荐

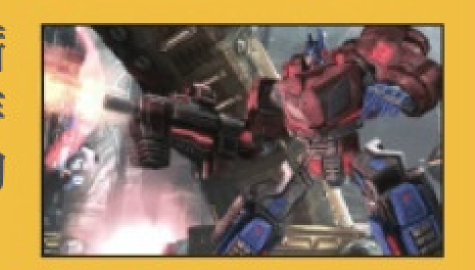
逼宫烛龙 ——与工长君谈“古剑”之热议话题



“评游析道”栏目将会在连续两三期杂志里探讨“古剑”以及其衍生出来的有趣话题，这个系列谈的名字，就叫做“古剑齐谈”。

P145 攻城略地 重点推荐

变形金刚 ——赛博坦之战



赛博坦行星上汽车人与霸天虎的厮杀场面宏伟壮观，火力密集强度和爆炸特效堪比《使命召唤》，其高度优化的图像引擎保证了完美流畅的战斗体验。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰 赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 朱飞
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年09月01日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

终于打穿了！我如释重负地舒口气。在经过连续15个小时的奋战之后，我终于将《星际争霸Ⅱ》的战役模式全部打完，既没有感叹“这剧情真是太棒了！”，也没有惊呼“这战斗真是太刺激了！”只是感觉，总算打完可以干点责编该干的正经事了……

《星际争霸Ⅱ》的剧情简单来说就是拯救一个妹子，中间穿插着神秘神族分支、拯救人类分支、选择战友分支，但在我看来破坏了剧情的连贯性——我一会到这颗星球想着打击自治联盟的独裁统治，一会又到那颗星球飞上飞下地挖神器，一会还想着怎么从虫族嘴下拯救人类，再不然就是和神族一起冒着显卡烧掉的危险玩L4D，至于妹子，啊哈，你要等到资料片才行。至于战斗嘛，我一向是RTS苦手，只会玩防守反击，说白了就是炮台堵口，然后满人口的小兵或大舰来个一波流。我相信大部分RTS半吊子水平的普通玩家大概都是我这种打法，什么侦查啊、快攻啊，不懂……

总体看我觉得“星际2”变得“柔媚”了，我喜欢1代那种阴暗、冷酷、铿锵有力的感觉，再看看“星际2”，画面很艳丽，叉子兵打起架来也没有叉叉到肉的感觉，人族坦克也没有以前浓重的金属味道，我最喜欢的龙骑改成了那个啥——两道孱弱的激光线便远远不如大光球打起来给力啊老师！

的确如网上有玩家所说，“星际2”的画风正在向C&C系列靠近，乍一眼看去很有“山寨”的感觉。也许有人会说“星际2”最重要的是对战，是平衡性。但在我看来，它首先是个游戏，而作为一个游戏来说，“星际2”做得并不是那么令人满意——尤其是对于那些喜欢自娱自乐的人来说。至于对战，没有局域网模式的对战真的是没有意思，至于平衡性，对我这样整天喜欢选“allmoney”地图打电脑的人来说，那也是可有可无的东西。

最后，我是一个暴雪青。

本期责编 Fly

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
广东	李锁柱	河南	高赓
广东	张名勇	广东	邓诗弘
贵州	苟家满	陕西	朱春
安徽	宁玄	重庆	陈剑波
湖北	王高	重庆	江述帆
广西	蔡建原	安徽	晏涛
江苏	徐刚	安徽	闫峰
甘肃	燕凌峰	甘肃	李阳
江苏	张天玮	四川	敬代晖
河南	省素英	辽宁	张斌



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

评游析道

极限竞技

在线争锋

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOPTEN



自然唯美 华硕CS5120电脑

■晶合实验室 魔之左手

刚装配好CS5120的时候，看惯了标准台式机的小编感到很别扭，矮小的主机和庞大显示器的搭配看起来似乎经过了PS的恶搞一样，而这正是它的特色，因为这款产品来自华硕家用电脑系列中比较特殊的一种——mini PC。

mini PC的定位主要是对时尚比较敏感的人群，所以产品总是会在外观设计上狠下工夫，CS5120的设计更偏向于神秘感和天然感，圆润的黑色机身，隐藏式前置接口，淡淡的蓝光指示灯，被安排在室内的任何角落都不会显得突兀扎眼，立置底座采用透明设计，在自身灯光的映衬下，仿佛悬浮在空中一样。



这款产品并没有追求高配置高性能，更多地选择了成熟硬件，以保证稳定性及低噪声水平。它采用了2.7GHz的Intel奔腾双核E5400处理器，配置2GB DDR2 800内存、512MB显存ATI RADEON HD4570显卡、500GB硬盘和吸盘式DVD刻录机。

背部I/O接口包括7.1声道输出、SPDIF光纤输出、1000Mbps有线网络接口以及4个USB接口、HDMI接口等。前置接口则包括小型IEEE1394接口、1个USB接口、1个USB/eSATA接口、耳麦接口以及10合一读卡器。另外它还支持802.11 b/g/n无线网络和蓝牙。除了键鼠外，CS5120还提供了家庭娱乐用户喜爱的遥控功能，可以方便地远程控制媒体播放等多媒体应用。



遥控器设计很惹人喜爱

这款产品配置的是21.5英寸的VH222D显示器，分辨率达到1920×1080的全高清标准。而华硕还为用户提供了其他的显示器选择，例如题头图中的LS246H，采用了特殊的边框设计，液晶面板与边框成为一个整体平面，加上其圆环形支撑隐藏于后部，从前方看形成完全的镜面，并同样采用透明底座，与主机相映，更显浑然天成。

在测试过程中，这款产品的二合一散热模块效果相当出色，运行时噪声非常低，而在系统负荷增大的情况下，背部的两个风扇可以迅速响应，加大转速提升散热能力。

PCMark Vantage	
PCMark	4387
内存	2915
电视与电影	2873
游戏	2998
音乐	4768
通信	4250
创造能力	3401
硬盘	4272
x264 HD BENCHMARK 3.0	
720p编码	34.40fps
3DMark06 默认设置	
总分	2844
SM2.0	991
SM3.0	1091
CPU	2401
星际争霸 Ⅱ	
1360×768	38fps
1920×1080	19fps
使命召唤6——现代战争2	
1024×768	33.1fps
1920×1080	20.8fps

从测试结果看，这款产品在办公能力、视频能力等方面的表现还是相当不错的，可轻松进行1080p全高清解码，720p视频可做到实时压缩。不过因为采用了比较低端的显卡，所以3D游戏能力比较一般。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



CS5120是一款非常不错的台式电脑产品，虽然性能并不强悍，但却足以应付绝大多数的家庭应用，其小巧、静音、多功能，特别是优秀的外形设计还是非常吸引人的。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：5999元（包含显示器）
附件：电源及信号线、附赠光盘、说明书、质保书等
咨询电话：400-600-6655
推荐：追求时尚的家庭和办公用户



17英寸大屏配i7！

三星R780笔记本电脑

■晶合实验室 Red

生活在拥挤都市中的人们越来越在意家用电脑的体积，因此大屏笔记本成了替代台式机的选择。我们本次测试的三星R780是一款定位于主流市场的大屏产品，它除了保持上代产品的优点外，还在外观、硬件等方面进行了全面升级。

R780的外观优美、线条明朗，显得机身很薄，A、C两面外壳均为红黑渐变设计，在观感上保持一致。这款产品的一大特点是简约的风格——C面没有多余的快捷键设计，如静音、调节亮度、开关无线网等操作均通过Fn+组合键实现，小巧的电源按键和转轴，再配上内置音箱和一体式触摸板，很容易令人把注意力集中到键盘上。对于更喜欢键盘按键回弹力强、键程适中的人来说，R780能带来满意的使用感受。

产品的接口布局很合理，右侧为2个USB 2.0接口和托盘式DVD刻录光驱，左侧则是另2个USB 2.0（其中一个为eSATA/USB 2.0二合一）、电源、VGA、RJ45（100/1000Mbps）、HDMI、3.5mm耳机/麦克风等接口，三合一读卡器被安置在正面的左下方，使用方便。另外，它还内置蓝牙（Bluetooth 2.1+EDR）和130万像素摄像头，配置比较齐全。R780的尺寸为411.4mm×272.8mm×32mm，含电池重2.84kg，旅行重量约为3.05kg，在17英寸产品中比较出色。

送测样机配备的17.3英寸LED屏为三星自产，分辨率1600×900，型号为SEC544B。该屏幕与R720所配相同，同时也被一些厂商选用在其大屏产品中，色彩还原、亮度表现很好，适合用来欣赏电影。样机采用酷睿i7 720QM处理器，是较高端的型号。它为4核心8线程，主频为1.6GHz，通过睿频技术（Turbo Boost）可提升至2.8GHz，并拥有6MB三级缓存。R780的配置中还包括三星4GB DDR3 1066内存（2GB×2），日立500GB 5400r/m硬盘，及NVIDIA GeForce



在各种“游戏本”泛滥时，很容易令人觉得不够强悍的显卡是R780稍显遗憾的地方。不过换个角度考虑，该产品拥有独特的外观设计，可满足多数影音游戏需求，而且更重要的是它不像某些产品为了堆砌硬件而忽略散热，R780优秀的散热设计能保证用户稳定舒适地长时间使用，是一款合格的“家庭影音本”。

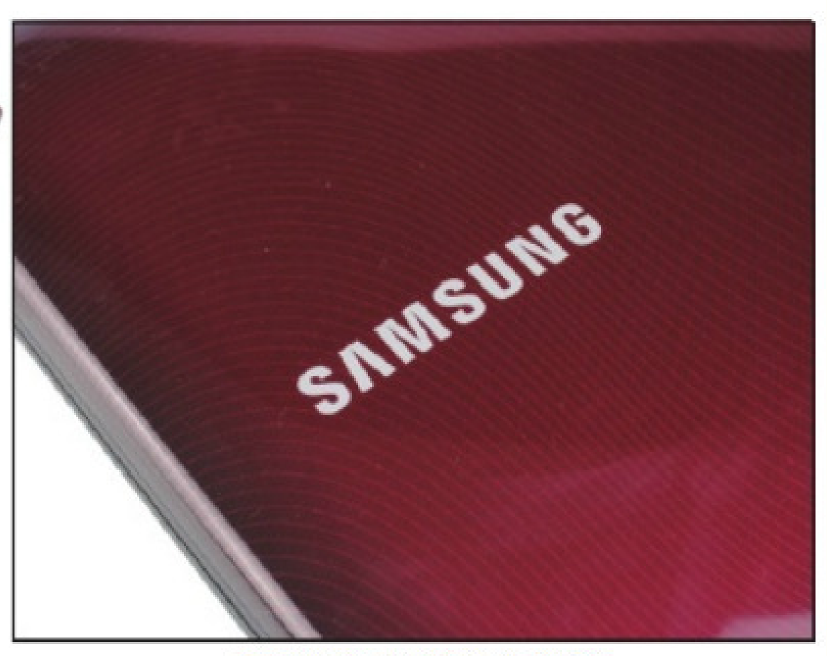
炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：三星（Samsung）
上市状态：已上市
售价：9400元
附件：电源适配器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-810-5858
推荐：家庭用户


屏幕看起来很薄


转轴最大可开启约135°


接口多数设计在左侧



红黑渐变的花纹很漂亮


设计简洁的C面

GT330M显卡。GT330M可看做是之前GT240M的“升频版”,同为40nm工艺产品，它的核心频率由550MHz提升为575MHz，而流处理器数量、显存频率均保持不变，分别为48个和790MHz。

该机预装32位Win7家庭高级版，我们使用各种软件、游戏进行了测试，其成绩如下表所示。我们还使用FurMark和Everest中的“稳定性测试工具”以考验它的散热表现。需要说明的是，这种对处理器和显卡均占用100%的应用在日常中几乎无法遇到，因此是对笔记本电脑散热设计的最大挑战。令人满意的是，在长达4小时的“折磨”中，R780没有出现死机重启的情况，而且散热风扇的噪声也很低，白天几乎察觉不到。CPU温度最终稳定在83℃左后，GPU在60℃左右，这时整个C面的温度也很低，只有左侧掌托处略有升温（约45℃），使用时依然很舒适。P

三星R780性能测试成绩表

项目	设置	成绩
PCMarkVantage	PCMark	4306
	内存	2844
	电视和电影	3996
	游戏	4832
	音乐	5392
	通信	3610
	生产力	3801
	硬盘	3392
3DMark06	默认	7218
Cinbench R10	单线程	2967
	多线程	8199
	OpenGL	3986
Windows体验指数	基本分数	5.9
	处理器	7.1
	内存	7.4
	图形	6.4
	游戏图形	6.4
	主硬盘	5.9
HD Tune	平均读取	64.5MB/s
使命召唤——现代战争2	1280×720/默认	43fps
星际争霸Ⅱ	1280×720/默认	57.1fps
蝙蝠侠——阿卡姆疯人院	1280×720/高	35fps



与固态硬盘合体！

希捷 Momentus XT 固态混合硬盘

■晶合实验室 Red

虽然固态硬盘与机械硬盘相比有许多优势，但价格仍难以打动普通消费者。于是不少台式机玩家选择了“折中方案”，即购买小容量的固态硬盘和大容量的机械硬盘一同使用，将操作系统、常用软件等经常读写的文件安装在固态硬盘中以提升性能，而将如电影、游戏等容量大、但不常读写的文件装入机械硬盘。这种方式令台式机获得了显著的性能提升，但对多数笔记本用户来说，这种“混合搭配”的方式几乎不能实现，因为多数笔记本只提供一个硬盘接口，用户不可能增加第二块硬盘。

对此，希捷推出了适合笔记本电脑的Momentus XT系列，其特点是在传统2.5英寸、7200r/m、32MB缓存机械硬盘内，增加了4GB的SLC NAND闪存。用户不能直接访问闪存，而是通过其“Adaptive Memory”技术，即利用集成芯片管理闪存，决定哪些数据写入其中。希





笔记本电脑的性能瓶颈主要在硬盘上，尤其对配有酷睿i7和高性能独立显卡的笔记本电脑来说，这种瓶颈体现得更明显。希捷的这款产品通过巧妙的方式改善了硬盘性能，非常适合经常使用特定软件的用户，如游戏玩家、设计人员、程序员等。

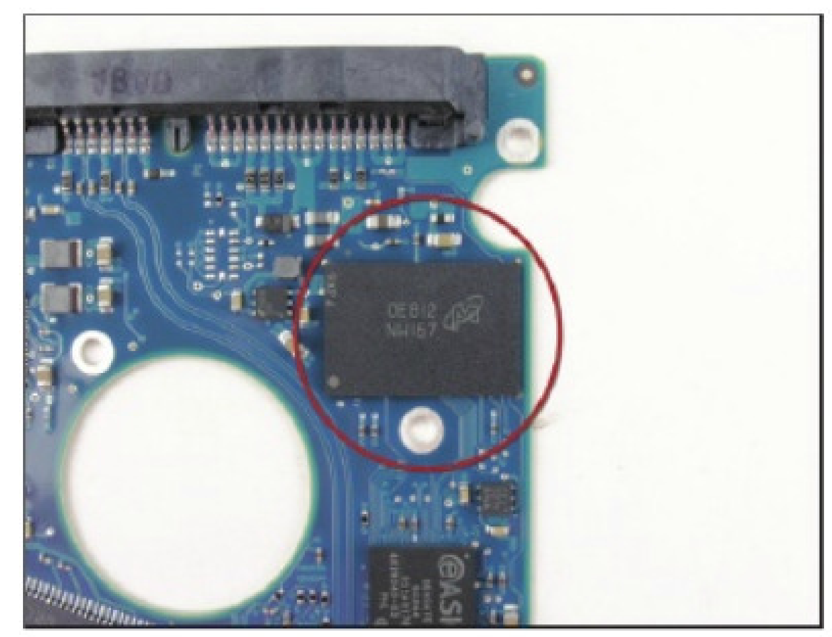
炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

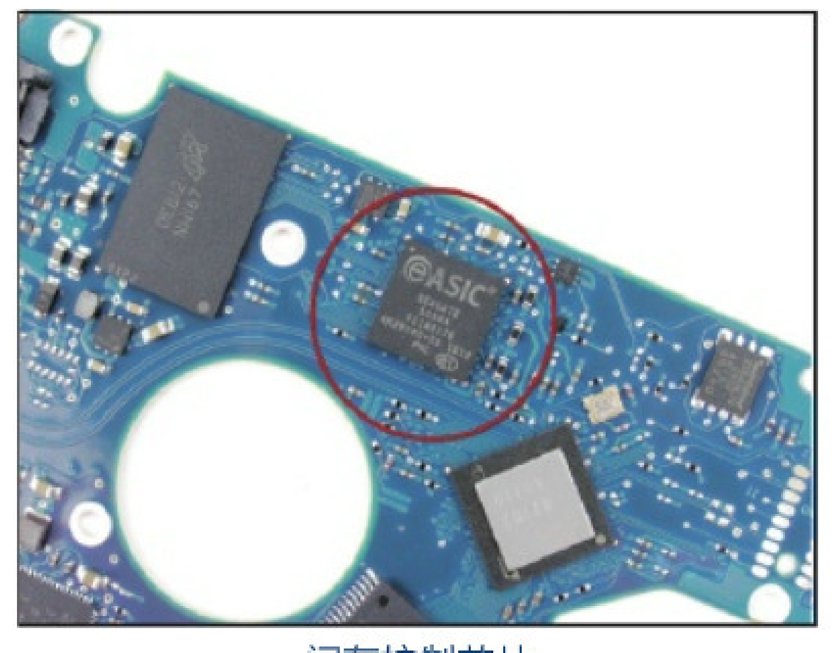
厂商：希捷（Seagate）
上市状态：即将上市
售价：500GB标价156美元（约合人民币1056元）
附件：无（样品）
咨询电话：400-810-5858
推荐：游戏玩家、设计人员、程序员等

捷表示，该技术的原理是能根据用户的操作习惯优化硬盘性能，将用户经常读取的数据存储入闪存，以实现更快速的存取，并且它的接口、尺寸与普通2.5英寸硬盘完全一致，用户不必担心不兼容。


尺寸、接口与普通2.5英寸机械硬盘完全一致


电路布局也与普通硬盘类似


芯片上集成的美光4GB SLC NAND闪存


闪存控制芯片

我们使用三星R780笔记本电脑进行测试，项目包括系统启动时间、PCMark Vantage磁盘性能、Windows体验指数等，并加入三星R780笔记本电脑自带硬盘做对比，结果如下表所示。

在读取多个零散文件的Win7启动和PCMark Vantage测试中，Momentus XT在经过“学习”后得到的成绩十分优秀，已经与不少二三千元的100GB固态硬盘不相上下。可让人十分疑惑的是，在Win7的体验指数中，Momentus XT却与对比硬盘得到了同样分数，我们经过询问希捷后得知，如Windows体验指数、HD Tune、PCMark05、OMeter等测试只能反映出硬盘的“原始”读写性能，因为它们使用低级硬盘指令，仅体现Momentus XT的机械硬盘性能，不能很好地利其闪存部分。而PCMark Vantage测试更接近用户实际使用，所以得分提升明显，这点也从Windows启动时间的大幅提升上得到体现。对此，我们还进行了其他实际测试，比如反复执行Photoshop CS5、MyEclipse（Java开发IDE）和一些大型游戏，随着执行次数增加，能明显感受到磁盘读取速度提升，最多能节省近15秒。

Momentus XT的本质仍是机械硬盘，当复制电影、游戏映像等大文时，内置闪存的作用无法体现，比如读取连续文件的HD Tune基准测试中，Momentus XT的成绩与一般7200r/m机械硬盘相当，虽然比5400r/m硬盘要快上许多，但与固态硬盘仍有巨大差距（不少产品的读取速度在200MB/s左右）。内置闪存的作用是加速小文件读取速度，尤其当更接近日常操作的512Bytes～1MB零散文件读取时，Momentus XT就要比普通机械硬盘性能优秀许多，其中64kB文件甚至能达到41.202MB/s读取速度、1.6ms存取时间，10倍于机械硬盘。

不过由于内置的4GB闪存容量较小，Momentus XT很可能在“学习”的过程中删除以前内容，导致已经可以加速的程序被“遗忘”掉。对此我们认为，该情况对普通用户影响较小，因为多数人常用的大程序、游戏只有固定几个，4GB容量已能保证在执行这些程序时提供足够空间以加速执行，并且对厂商来说，采用小容量闪存也利于降低产品成本。

Momentus XT虽然不能撼动固态硬盘的地位，但填补了固态硬盘和机械硬盘间的空白，对迫切希望提升硬盘性能，而又不愿购买价格高昂的固态硬盘的人来说是一个很好的选择。

Win7启动时间（单位：秒）

	Momentus XT（500GB）	三星R780自带硬盘
第1次启动	49.4	52.1
第2次启动	40.2	46.9
第3次启动	16.7	45.6

PCMark Vantage硬盘得分

	Momentus XT（500GB）	三星R780自带硬盘
第1次测试	3689	3392
第2次测试	3731	3398
第3次测试	6760	3395

Windows体验指数

	Momentus XT（500GB）	三星R780自带硬盘
第1次测试	5.9	5.9
第2次测试	5.9	5.9
第3次测试	5.9	5.9

HD Tune

		Momentus XT（500GB）	三星R780自带硬盘
基准（读取）	第1次测试	81.7MB/s	64.8MB/s
	第2次测试	82.2MB/s	64.8MB/s
	第3次测试	82.1MB/s	64.6MB/s
随机存取（64kB）	第1次测试	4.120MB/s	3.153MB/s
	第2次测试	13.463MB/s	3.150MB/s
	第3次测试	41.202MB/s	3.168MB/s
平局存取时间（64kB）	第1次测试	27ms	19ms
	第2次测试	4.4ms	19ms
	第3次测试	1.6ms	19ms



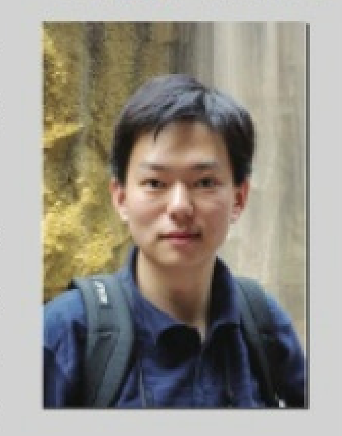
独辟蹊径

理光GXR数码相机+P10镜头单元

■晶合实验室 电子土豆

近年来，在数码单反相机小型化的同时，一些厂商另辟蹊径推出了可换镜头的DC（如松下和奥林巴斯的Mirco 4/3系统），在提升便携性的同时提供了更高的画质和更多的镜头选择。而老牌光学厂商理光更是大胆创新，于2009年11月发布了可更换镜头组件的数码相机GXR，将机身和镜头组件分离设计，后者将透镜、图像感应器和图像处理引擎融入一个单元。理光最初为GXR提供A12（50mm 2.5 macro）和S10（24～72mm f/2.5～f/4.4，防抖)两套镜头单元，为满足许多用户"一镜走天下"的需求，前不久又推出了新的P10镜头单元，镜头规格为28～300mm，光圈f/3.5～f/5.6，搭载1000万像素的1/2.3英寸CMOS感光元件，这次送测的便是GXR机身+P10镜头单元组合。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



理光GXR与P10镜头单元的组合适应性非常强，从微距、广角到长焦均有覆盖，相机拍摄功能也十分丰富，高速连拍能力强，画质良好且画风极具韵味，对于喜爱并钻研摄影技巧的用户而言是一台很适合随身携带的产品。如果能提高感光元件面积，降低画面颗粒感，应当能获得更多用户的青睐。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★

厂商：理光（Ricoh）
上市状态：已上市
售价：4250元
附件：电池，其他无（评测样机）
推荐：喜欢强大拍摄功能，但拒绝单反体积的摄影爱好者
咨询电话：95105931（全国直拨，收市话费）



形形色色的镜头单元

与理光其他专业定位的DC一样，GXR也采用了复古外形，机身与镜头单元表面均为黑色亚光金属材质，手柄及背部握持部位则采用防滑仿皮材料，整体做工非常精细，握持感很好。GXR搭配P10单元的体积为113.9mm×70.2mm×49.8mm，重367g，与数码单反相比便携性明显高出一筹，而且我们可将机身与镜头组件分离，轻松塞进不同的口袋——按住一个小卡扣即可轻松拆卸，由于镜头和图像传感器密封在一起，拆装镜头时不必担心像单反或Mirco 4/3系统那样进灰。样机的机身与镜头组件均在中国制造。



造型极具专业风范

GXR机身正面除对焦辅助灯和麦克风外仅有RICOH和GXR Logo，并无消费DC上常见的花花绿绿标识，一派专业风范。其专业也体现到人性化的菜单、丰富的按键和合理布局上。菜单为理光传统风格，选项丰富，调节功能强大。机身顶部有电源开关、快门、模式转盘、调节拨杆、弹出式闪光灯和热靴，模式转盘带有锁定按钮，防止误触。机身背部除常规的回放、微距、删除/延时自拍、显示、操作圆盘等按键外，理光特色的ADJ快速按钮配合菜单可快速调整常用参数和功能，DIRECT按钮则能调出缩略图显示的快速设置菜单，而操作圆盘上的Fn1、Fn2自定义按钮及模式转盘上的MY1、MY2、MY3三组可自定义场景设置，都可根据个人习惯进行设置。美中不足的是，右上角的变焦按键过于靠近边沿，且面积很小，拇指较大的用户操作略嫌别扭，如适当加大尺寸能获得更好的手感。电池/存储卡仓在机身底部，USB、HDMI和AV输出接口则位于机身右侧。GXR提供了一块3英寸、约92万像素的液晶屏，亮度高，显示效果非常细腻；不过由于屏幕色彩鲜艳且显示锐利，回放的画面与在电脑上看到的效果有一定差别，需要用户注意。



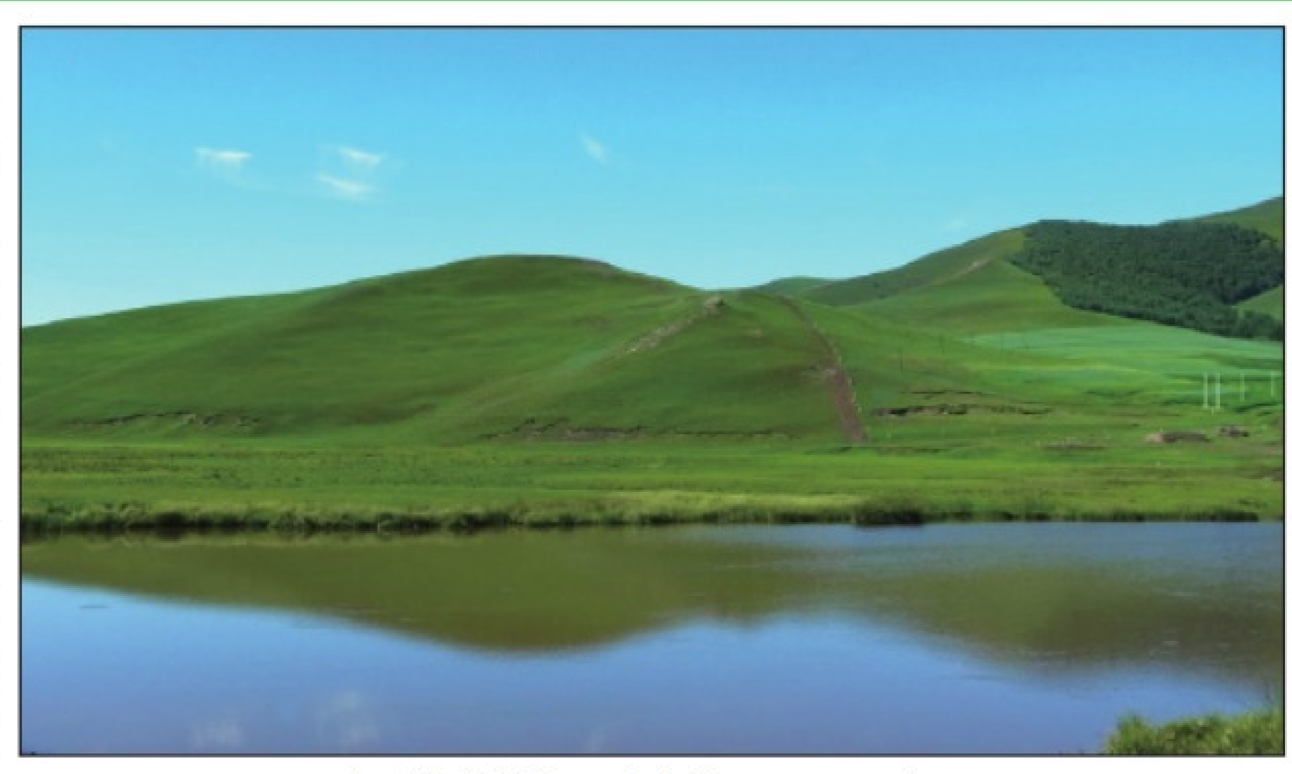
操控按键丰富

P10镜头组件支持10.7倍变焦和1cm微距，具备CMOS光学防抖功能，GXR机身则提供了丰富的场景模

式和手动对焦、曝光功能，具体见文末的规格表。GXR开机速度很快，对焦速度与理光过去的专业机型相比有明显进步，自动/P/A/S/M模式下能根据场景自动切换微距模式。它在菜单中可手动设定对焦距离（1～5m或无限远），拍摄时无需再对焦，非常适合需要抓拍的场合。遗憾的是，GXR不支持人脸自动识别对焦，即使在人像模式下也是如此，拍摄人像时往往要切换为单点或手动对焦，才能获得焦点准确的照片。

GXR+P10拥有几项绝活，其一是超强的高速拍摄能力，它能进行每秒120帧的超高速连拍（VGA，640×480，连续120张），在1728×1296分辨率下可以每秒30帧速度连续拍摄26幅图像，即使在最高画质的RAW档模式也可连拍5张，与入门单反相比也毫不逊色。而1cm的微距对一只覆盖广角的大变焦镜头来说非常可贵，即使在长焦下也可达到27cm微距，放大率非常可观，且能提供不错的背景虚化能力。另一项特色是动态范围模式，相机能同时拍摄两张不同曝光的照片，并自动合成具有高动态范围的单张图像，这在拍摄光照反差大的场景（比如逆光人像）时很实用。从实拍效果来看，GXR+P10的成像色彩自然，自动曝光准确，画面锐度不错。P10镜头在广角下有一定桶形畸变，不过可用机身内置变形修正功能调整。相机在ISO 200以下的画面噪点较少，只是原大画面下仍有理光特色的颗粒感，适当缩小尺寸后改善明显；超过ISO 800画面颗粒感和噪点会较为明显，一般不建议用更高感光度（尽管有内置降噪处理器，但会损失画面细节）。GXR+P10支持720P视频拍摄，但拍视频时不能进行光学变焦。

GXR采用3.6V/1700mAh的DB-90锂离子电池供电，厂商标称值是可拍摄约440张照片。实际上我们在室外连续拍摄约300张照片，电池仍然显示满格，外出旅游时应能满足大多数用户一天的拍摄需求。


色彩自然鲜艳，有点像Windows桌面


室外人像肤色自然，背景有一定虚化效果


超级微距下背景虚化能力很好


色彩动态层次表现很好（正常风景模式）

理光GXR+P10镜头单元规格表	
影像感应器	1/2.3英寸CMOS，约1000万有效像素
图像尺寸（像素）	最大10M（3648×2736），最小VGA，4：3/3：2/16：9/1：1模式可选
镜头	10.7倍光学变焦，焦距4.9～52.5mm（相当于35mm相机的28～300mm），光圈f/3.5～f/5.6
防抖功能	CMOS防抖
最近对焦距离	30cm（正常广角）/1cm（微距广角）
液晶屏	3英寸LCD（约92万像素）
存储	约86MB内存，SD/SDHC存储卡
图像存储格式	RAW（DNG）、JPEG
短片分辨率	1280×720、640×480、320×240
测光模式	多重（256区）、中央重点、单点
曝光模式	自动、程序自动、光圈优先、快门优先、手动，带移动对象捕捉功能
快门速度	30～1/2000秒（视拍摄模式和闪光模式而定）
对焦系统	多重自动、单点自动、手动对焦、抓拍、无限远、多对象自动对焦，带对焦包围
感光度	ISO 100/200/400/800/1600/3200/自动/自动高ISO
白平衡	自动/多模式自动/户外/多云/白炽灯1/白炽灯2/荧光灯/手动/细节，带白平衡包围
曝光补偿	−4至+4EV（自动包围曝光−2EV至+2EV），每级1/3EV或1/2EV
拍摄场景模式	自动/程序自动/光圈优先/快门优先/手动/场景（短片、肖像、运动、风景、夜景、扭斜校正、高动态范围）
接口	Mini USB 2.0、AV输出（NTSC）、HDMI输出
重量	160克（机身）/367克（机身+P10镜头单元+电池+SD卡）

中国山寨

——关于模仿与原创的小技对话

■本刊记者 冰河



中国的山寨手机对于美国人来说很难理解，不过相信这个广告对他们一定有亲切感……当然这已经超出了山寨范围，属于虚假广告了

前几日在微博上看到一个冷笑话：几个中国留学生在美国用中文探讨哪一款山寨机的性价比更高，他们的同学好奇地问他们在谈什么。别的都好解释，唯独“山寨机”这个名词让他们犯了难，在羞答答地解释了半天关于原型与仿制的问题之后，外国同学一句话就解决了问题：“Oh, I know，Mobile phone made in China”。

好吧，山寨机就是中国制造的手机，这个解释其实很不光彩。虽然Made in China流传世界，给世界人民和中国人民都带来了巨大的收益，但如果“中国制造”就等同于“山寨”，这对于发展20多年的中国IT行业来说，并不是什么好名声。但要命的是，至少到目前为止，我们还没有太多的言辞来反驳这种说法。我在以往的采访中曾经听到这样一个说法，科技部的某官员在私下交流中，承认中国科技界在改革开放的30多年以来，除了王选院士的汉字激光照排技术可以算堪称世界级的发明之外，真的再没有如四大发明一般的关键性技术创新推动整个世界科技进



《狗日的腾讯》这篇言辞和配图犀利的文章最终引起了一场争议，当然争议的内容并不是什么新话题

步，倒是近年来连续出现的多起科技学术造假丑闻，严重败坏了中国科技界在国际上的形象。

敢于承认自己的弱点，这不是什么丢人的事情，孟子云“知耻而后勇”，正视自己的不足，才有可能今后获得进步，这个道理相信所有人都明白。但又如《尚书·说命中》中所言“言知之易，行之难”，知道一个道理只是起步，如何履行才是至关重要的下一步。而在这个问题上，目前的形势并不算乐观。

要说这个问题在中国科技界也算是一个老生常谈的问题了，起起落落也不知浪费过周遭众人多少口水。不过近来一件事情的出现却再一次将这个话题拉进了公众关注的视线。此事缘起IT行业知名刊物《计算机世界》刊载的一篇封面报道《狗日的腾讯》，文章中对于腾讯公司凭借强大的平台和资金，复制国内IT行业出现的各种新业务内容，使得国内IT行业的中小企业创业与创新浪潮受到严重压制的行为进行了批评性报道，更采用一只身中三刀的腾讯企鹅作为其封面配图。文章一出立刻在IT行业内部引起了轩然大波，赞扬者有之，反驳者有之，等着看热闹者亦有之。而腾讯公司更是在第一时间作出了强烈的反应，在其官网上发布了一则官方声明，谴责“《计算机世界》的言辞恶毒、插图恶劣，粗暴地伤害了腾讯用户的感情，将保留追究其法律责任的权利”。发稿之际传出了《计算机世界》向腾讯公司道歉的消息，承认报道中“使用标题图片和语言不妥，特此向腾讯公司道歉”，所以撕破脸皮对簿公堂的局面是没可能出现了。不过整个事件自始至终腾讯公司总裁马化腾没有对此事发表任何公开的言论，一副“任凭风浪起稳坐钓鱼台”的姿态。实际上这一场纷争对他来说算不上什么大事，腾讯走到今日，这样的争议并不是第一次经历，笑到最后的都是腾讯。

关于腾讯遭受的争议，与开头所提到的“山寨”问题在实质上是一样的，就是中国科技行业关于“原创”与“模仿”的纷争。要原创，要有知识产权才能在未来的科技发展中占据主动地位，这是早年中国在DVD制式标准、液晶面板制造技术等尖端科技领域付出了巨额学费才明白的道理。可又如前面所说“知易行难”，为何在人人都明白症结所在的情况下，少见原创，只见模仿的局面依旧积习难改呢？这个问题太厚重，也许一时很难寻找到明确的答案。但如果因为厚重而始终不肯面对这个复杂的难题，那么永远也看不到答案揭晓的一天。所以，下面让我们从腾讯遭遇的风波入手，一点点来探寻这个问题吧。

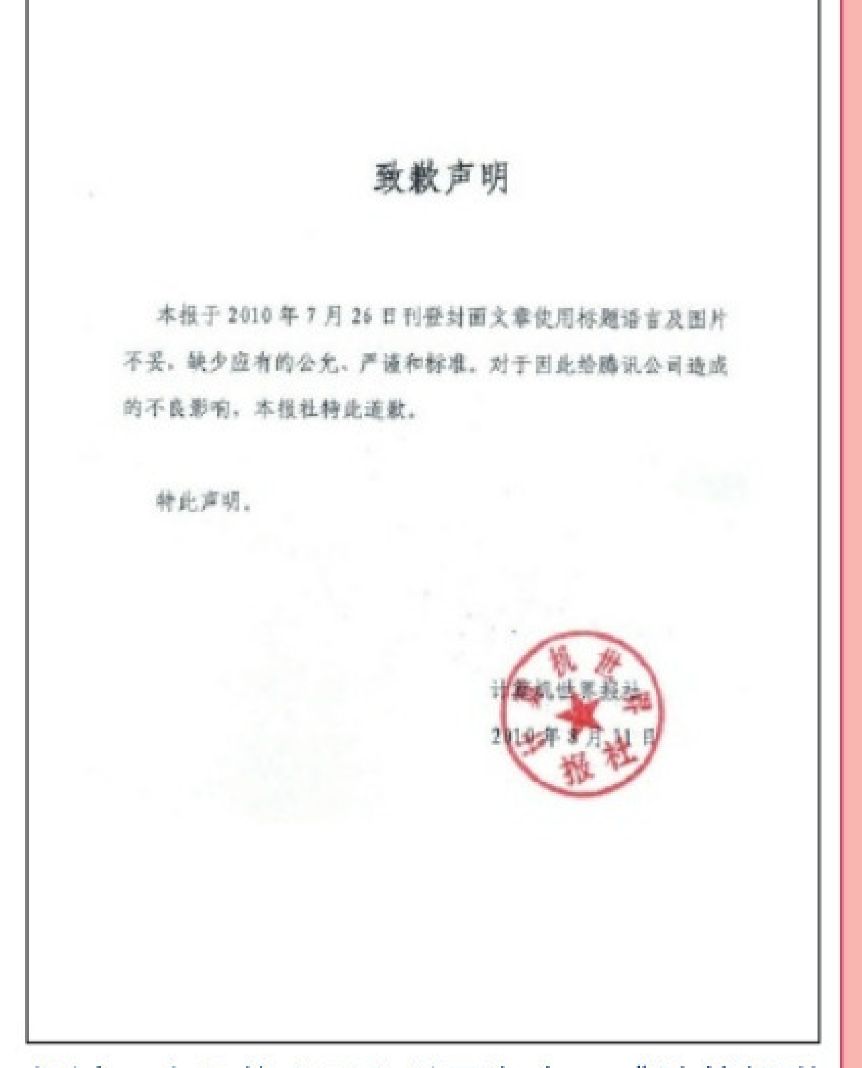
遭遇“狗日的”

腾讯遭遇的争议并不是自今日始，自腾讯的QQ（从前还叫做OICQ）软件出现的时候，“抄袭”或者说“模仿”的指控就一直没有离开过它。的确，早期的OICQ无论是功能设计还是界面模式，都和当时国际上流行的即时通讯软件ICQ非常相似，只是那个年代ICQ在国内并没有做过任何推广，中国用户基本都是自发形成，而ICQ的英文界面使得它的用户远远少于中文界面的OICQ。结果是OICQ很快在中国互联网市场中大兴其道，等到ICQ注意到这一现实的时候，OICQ已经由一个普通的小软件获得充足的投资，成为中国互联网最有潜力的企业之一。而ICQ则每况愈下，被美国企业“美国在线AOL”所收购，而美国在线收购了ICQ没多久，便从美国发来了律师函，与当时尚没有见过太多风浪的腾讯提出了交涉。这场交涉的详情可参见插文介绍，而最终结果是腾讯被迫在2000年更换了名称和域名，启用了QQ作为新软件的名称和注册域名。虽然从此以后腾讯公司在国内涉及的诉讼事件几乎再无败绩，但这第一次没有诉讼的交锋是吃了暗亏，并不得不放弃了原本已经颇有知名度的品牌。

自OICQ风波平息以后，腾讯就开始走上了高速前进的坦途，诸多业务一项一项地推出，终于将腾讯推到了中国互联网最赚钱企业的位置上，公司现金储备达到15亿美元。也将腾讯公司向“先模仿再打压”的旋涡中越推越深，终于有了如今被斥作“狗日的腾讯”的地步。

对于腾讯公司的行为究竟是不是够得上“狗日的”标准，在此不予置评。不过正如有为腾讯公司鸣不平者所言，腾讯所涉入的领域，无不是业内早有的业务运营模式，腾讯固然承认在这方面不是始作俑者，不过模仿运营模式的并不仅仅腾讯一家，腾讯介入的诸多领域中，单指第三方支付平台业务就早有淘宝、快钱等公司从事此业务，腾讯旋风下载出现之前也早有迅雷、快车等诸多软件出现。腾讯TT浏览器毫无疑问是微软IE浏览器的仿制品（IE浏览器早年也曾因为“仿制”的原因被网景公司告上法庭），而且市场上的浏览器还有搜狗、傲游、360浏览器等。为何其他企业可以介入这个领域，腾讯进入便要背上“狗日的”之名？此逻辑听上去倒更似鲁迅先生的《阿Q正传》中那句出名的言论“和尚摸得，我摸不得？”颇有些无理。

为腾讯辩护的这种言论也不能不说很有道理，同样的业务，既然其他企业可以涉足，那么没有理由禁止腾讯涉足，腾讯的诸多业务上线至今，也很少见到有谁前往法院提请知识产权诉讼，声称腾讯侵犯了谁的知识产权。毕竟相似的只是



致歉声明

本报于2010年7月26日刊登封面文章使用标题语言及图片不妥，缺少应有的公允、严谨和标准，对于因此给腾讯公司造成的不良影响，本报社特此道歉。

特此声明。

计算机世界报社
2010年8月11日

经过一个月的公开和私下角力，《计算机世界》为《狗日的腾讯》一文向腾讯公司道歉

外观和功能设计，不能作为专利保护的内容，只要内部采用的技术不同，就是合理的市场探索和竞争。当然这也不是绝对，2009年6月，搜狐就因为输入法将腾讯告上法庭，称腾讯侵犯了其旗下搜狗拼音输入法的软件自主知识产权，并且利用QQ拼音输入法破坏搜狗拼音输入法服务，对搜狗实施不正当竞争，因此请求法院判令腾讯停止不正当竞争行为，并索赔2000万元。但诉讼的重点也是因为QQ拼音输入法在市场推广中采用了排斥性的竞争手段，而非技术。而后腾讯以同样理由对搜狗提出反诉，结果是两起独立的案件中双方分别胜诉，打成了平手。事实上腾讯很少出现此类能被告上法庭的失手，从来都是腾讯公司状告其他对手（如珊瑚虫），少有被告上法庭的时候。也许正是源自于腾讯长于模仿，而在模仿的边界上非常谨慎。也正是这一点，即使那些在竞争中最终输给了腾讯的企业，也非常无奈。例如原联众游戏平台的创始人鲍岳桥就声称，只做腾讯不想做也不能做的业务，所以离开游戏行业3年来，他再也不碰任何与游戏的业务，已经投资的医疗器械和数据存储项目都跟腾讯目前现有的和潜在的业务领域毫无关联。与其说是腾讯的强大实力让他忌惮，不如说是腾讯在模仿战略上的无懈可击让他头疼。



OICQ，中文网络寻呼机，它改名已经10年了，现在的人有多少还记得它从前的面貌呢?



不同版本的ICQ软件界面图片，看看和OICQ，不对，现在叫QQ有几分相似之处?



虽然腾讯一直在模仿别人，但模仿得太成功，它自身也不可避免地成为模仿的对象，比如让马化腾大动肝火的彩虹QQ……

腾讯部分产品及同类竞争者

QQ对战平台——浩方对战平台
QQ团队语音—UCTalk
QQ堂——泡泡堂
QQ音速——O2JAM
QQ三国——冒险岛
QQ飞车——跑跑卡丁车
腾讯拍拍——淘宝
财付通——支付宝
腾讯TT——Maxthon
QQ直播——PPLive
超级旋风——迅雷
QQ拼音输入法——搜狗输入法
搜搜问问——百度知道
搜吧——百度贴吧
QQ音乐——百度MP3/酷狗
QQ播客——土豆
腾讯滔滔——Twitter
QQ炫舞——劲舞团
QQ影音（播放器）——暴风影音
QQ校友——Facebook、校内网等
QQ团购——Groupon

不过尽管腾讯的业务几乎囊括了如今中国互联网行业所有热门的领域，但并没有形成“腾讯一出，谁与争锋”的局面。也许从总体规模和用户聚合程度上来说腾讯无人可比，但在它所涉及的各个细分领域里，腾讯并没有做到所有的业务都能排名前列。例如在搜索领域，尽管谷歌的退出给中国互联网搜索企业带来了莫大的契机，然而腾讯搜搜的用户量仍远远比不上百度搜索。在个人电子商务平台上仍旧是淘宝和当当分列用户规模和交易量前两位，腾讯拍拍只能位居其后，腾讯财付通也远远没有壮大到像支付宝那样让所有金融机构产生忌惮的地步。至于早已涉入竞争的影音和视频播放业务，暴风影音、优酷网等企业依旧是业内公认的领先者。即使在新介入的微博领域，新浪网总编陈彤也并不担心腾讯的跟进。而刚刚兴起团购网站领域，目前QQ团购的人气以及规模也依然相当有限。也就是说，目前虽然腾讯的产品线相当丰富，与业内诸多企业都产生了直接竞争，但并未强大到一家独大，破坏整体互联网产业链的地步。从其经营现状看，腾讯更多是在采用一种“绝不错过机会”的战略，只要业内出现有发展前景的应用，在其他企业进入并显示出成功可能之后，腾讯就不会缺席，以保证在将来的市场竞争中留有余地。它有这个实力也有足够的耐心等待，这才是在“模仿”背后，让那些指望着新应用模式拿到风险投资而苦苦支撑的企业最恐惧的。比资金实力和耐心，他们和腾讯完全不在一个数量级上。

需要指出的是，虽然腾讯公司将“模仿然后提升”战略执行得非常成功，但同时也在遭遇采用同样战略企业的挑战。51.com就是一个典型的对手，几乎腾讯每推出一个新的功能与应用，它都会进行“学习和消化”，然后迅速在自己的平台上开发出来。如目前在51.com平台上的“51商城”“51群组”“51秀”“51问问”，它甚至曾经支持开发出彩虹QQ，免费提供IP地址探测、显示隐身好友等腾讯QQ的“增值”功能，让腾讯大动肝火。说到底，如果说腾讯公司是在用“模仿”的战略开拓市场，那么这样做的并不仅仅只有它一个，这是整个中国互联网企业流行的风潮。自互联网在中国兴起至今，几乎所有的业务应用模式是中国企业从国外引进，鲜有自行开创的内容。从电子邮箱、即时通讯软件到博客、视频网站等莫不如此。摸小尼姑脑袋的和尚，并不只有一个。

那么中国人为什么这么喜欢“模仿”呢？我们可以将宇航员送上太空，却没有能力在互联网做出自己的创新么？

OICQ争夺战

1999年8月和9月，拥有OICQ的深圳腾讯公司分别两次收到美国在线（AOL）发来的律师信，信中称ICQ是他们的专利，腾讯公司在1999年1月26日注册的域名oicq.com和在1998年11月7日注册的oicq.net含有ICQ，侵犯了其知识产权，并要求腾讯公司将域名oicq.com和oicq.net免费转让给他们。

2000年3月3日，美国在线正式向位于美国明尼苏达州的NAF（全美仲裁论坛）递交起诉书，并以律师函通知腾讯公司向NAF提交域名争议答辩书。律师函中同时声称现在已经有一个smsicq的案例，是AOL赢得了这场官司，而这可以让法官作为案例比较。因此腾讯公司也注定要输的，劝腾讯公司早点撤换域名，不要再争了。

2000年3月21日，仲裁员詹姆士·A·卡莫迪最后签署了仲裁判决书，判定将这两个域名还给美国在线。

OICQ事件打响了2000年中国域名保卫战的第一枪，可惜的是，国内对于这件事鲜有报道。而腾讯公司也是哑巴吃黄连，有苦说不出，惟有低调处理。仲裁结果唯一产生混乱的是在2000年的某一天，www.oicq.com这个腾讯曾经使用过的主域名之一，突然出现万人掉线的情形，而且这次掉线并非出于技术故障，而是腾讯公司有意为之。腾讯公司就这样悄然停止了这个域名的使用，其中当然也是受到来自ICQ的东家——AOL的压力。现在，如果在浏览器中键入www.oicq.com的地址名，即刻会跳转至ICQ的主页面。关于OICQ的易名，其实在早些时候就有专家指出：由于ICQ是AOL的注册商标，因此任何在名称中使用ICQ字样的同类软件都有侵犯AOL商标使用权的风险。但是风头正劲的OICQ当时根本不为所动，直至对方找上门来才不得不作出反应。甚至在OICQ易名之后，腾讯公司仍然矢口道：“改名是我们主动的决定，没有受到其他外在因素的干扰，但是目前还是过渡期，各项对外业务依然用OICQ的名字，到2001年稍后时间会完全改过来。”

但不得不承认的是，腾讯的起步的确是从模仿国外同类产品而来，就如同现在的视频、微博、SNS社区和团购网站一样。

市场制约创新

“从我们这些创业者的角度来说，这个问题出现的原因，在于中国独有的市场环境上。”

回答本刊记者问题的是吴斯亮，如今正在北京筹备运营一家新应用模式的互联网企业。他曾经在搜狐、携程等著名互联网企业负责具体运营业务，虽然并没有什么值得炫耀的海归头衔，不过吴斯亮对自己的未来非常有信心，这种信心源于他对中国互联网环境和发展的认识。

“我们有世界上独一无二的市场和资源，这种资源决定了中国互联网行业，注定要以模仿国外模式入手，逐步实现适合自己的创新模式。首先需要说明的是，因为人口和社会结构的关系，中国具有世界上最大的互联网潜在市场，并高度聚集。时至今日我们的互联网用户已经达到了4亿规模，比美国的总人口都要多。但另一方面中国的互联网用户整体消费能力又不能与美国相比，对于价格异常敏感，缺乏足够的用户忠诚度。此外中国用户的贫富差距比较大，有能力的用户在互联网上的消费连美国人都瞠目结舌，但更多的是依靠互联网寻找免费资源的人。这3个特点决定了后来中国互联网市场的几次沉浮。



《长尾理论》为中国的互联网市场应用研究找到了理论注脚

我们都知道，互联网发展的动力来自于内容应用。从历史上看最早一波互联网浪潮的高峰来自于资讯应用，大量的信息被从传统媒体上转移到了互联网上，从而成就了三大门户的第一波上市。那个时候的互联网对内容没有明确的认识，也没有知识产权方面的概念。其结果是大家什么都敢设想，都敢于尝试，模仿自外国的应用比比皆是，论坛、电子邮箱、即时通讯软件都是如此。但忽视了应用的商业回馈，而过分迷信上市和资本的力量。结果在知识产权的瓶颈出现之后，传统的资讯内容转移一下子卡住了，不可能再像最早那样盗版，同时过分的泡沫撑爆了资本的信心，结果死了一大批企业。然后是第二波高潮，这部分的内容应用主要是娱乐，网络游戏和手机彩铃/铃声下载拯救了中国互联网行业，也启发了中国互联网企业的思路，就是将用户的需求高度细分，哪怕不起眼的应用，只要足够独特，并进行有效的推广营销，也能成功。比较典型的代表例如hao123网站这种上网导航应用，卓越这种多品种低库存的个人电子商务平台。后来这种思路被国外的理论得到了印证，就是曾经被国内企业广为认同的‘长尾理论’。这一段发展期从2003年持续到2008年，是一段难得的黄金时期，各种应用在中国因为庞大的用户数量和足够独特细分的领域都能够找到成功的可能。比如网络游戏，当时在中国随便一款游戏，只要用户能够稳定保持两万人以上，就足以支持一个企业活很长一段时间，而且游戏的品质还只能说平庸，这在美国是难以想象的。至于手机铃声下载带来的满大街《月亮之上》的盛况，让周杰伦的收入都无法与之依靠《月亮之上》获得滚滚财源的网站、电信和山寨手机企业相比。不过中国互联网企业在此阶段也逐渐开始划分出阶层，从资金到



hao123网站的界面非常简单，甚至可以说有些简陋，但就是这样一个简单的网站最后被百度以5000万元加上部分百度原始股权的价格收购



暴风影音的威力，直到某次遭遇攻击才显示出来。因为服务器被攻击，给暴风影音带来收益的广告插件程序转而向其他路由发送请求，最后瘫痪了6个省的网络，其安装量和背后收益可见一斑

技术再到团队有了高下之分，最重要的是规模带来的效应，使得不同企业对于创新的思路有了不同的转变。这段时期中国互联网企业经历了一个从膜拜上市，到现金为王的转化。就是对上市套现不再疯狂崇拜，而更认同通过建立良好的盈利模式有效运营，获得长期稳定的收益。因为如hao123、暴风影音这样的例子给了他们最好的提示，仅仅依靠插件这个手段，如360安全卫士、暴风影音等并不显山露水的企业就过着实际上非常滋润的生活，其实际意义远比上市带来的光环重要。2008年末开始的全球金融危机再一次给了不重视应用的企业一个教训，依靠融资支撑的企业倒闭了不少，没倒闭的很多也是艰难支撑。相反例如百度、阿里巴巴、腾讯这样的企业反而在金融危机中不动声色逆势而上，例如百度如今的市值突破300亿美元，已经达到全球第三的规模。除了规模效应使得抵抗金融危机的能力比较强之外，这些企业重视业务收益，重视现金流的思路也是重要原因。

所以我们就可以看出来，在中国互联网行业，创新并不是决定一个企业生存发展的关键，而在于如何找到合理的业务需求和分成模式。以hao123网站为例，这种以快速导航的网站模式算不上什么有效的创新，自互联网诞生之日这类网站就存在了。但是hao123网站运用了一些有效的推广模式，例如通过品牌机OEM预装等办法，使得它快速覆盖了它的目标用户群体，就是对上网不是很熟悉的普通用户，这类用户对于hao123网站的使用忠诚度非常高，通常将其设定为默认页面。而由此带来的流量导入，使得它在与其他网站的分成博弈中占据了优势地位，即使在第一次互联网高峰退潮，很多网站难以为继的时候，hao123反而活得更加滋润，因为它掌握了用户的流量导入，在困难时期对于其他网站的意义更加重要。搜索引擎也是同样的道理，竞价排名这个模式不是百度原创，国外早已有同样的应用，谷歌也有类似的服务，但是百度将其做到了极致，在易用性和效率方面都要好于其他网站，彻底奠定了百度的优势。所以可以看到，因为中国互联网所拥有的庞大市场容量，创新所带来的风险过高，完全陌生的应用不容易吸引用户，市场培养期又长，远远不如相对稳妥的跟进，然后在细节上优化更有价值。所以在具体技术和模式上的创新，中国互联网创业者并不是太重视，而更重视将已有的应用如何落户本地。另一方面，中国互联网越来越明确的生态划分，使得不同企业对于生存的方法也有了差异。对于腾讯、搜狐、百度这样的企业来说，保证现有业务的持续稳定运行是首要的，除了带来稳定收益之外，可以维持住自己的用户规模，这样就保证了自己竞争的优势，即是现在业界所认同的'做平台'。与此同时可以通过收购引入新业务，因为被收购的企业通常在市场上经历了一段时期的运营，在模式上和潜力上都有一定证明，例如新浪收购UT软件、巨人网络收购51.com网站、盛大收购酷6网等都是很好的例子。新引进的业务通常独立运营，并在数据库上逐步与自己原有的产品逐渐融合，成为平台上的优质应用。大企业采用这样的平台战略，基本上在风险和收益方面做到了最好的平衡，即使不进行收购，也是采用模仿的战略进行业务复制，腾讯是个极端的典型。因为既有平台的覆盖率很高，用户互动应用又频繁，因此凡是可能的应用它都会尝试一下复制，在一个小小的QQ软件上集成了众多应用。而普通中小企业来说，现有的互联网生态环境也给了他们很好的出路，就是证明自己选择的模式和运营方式有效，做得好可以不断吸引融资，将企业做大最终上市；即使做得不好，也可以选择卖给大企业，赚一笔辛苦钱。这种分工使得国内企业对于完全创新并不重视，因为风险太高了，没必要，倒不如模仿国外模式，在国内复制运营。

在这种行业生态和分工下，腾讯之所以遭到那么多人的抨击，不是在于它模仿得太多，而是在于它什么都自建团队来做，很少考虑收购现有的中小企业，打破了大企业和小企业之间的默契。其实大家都是在抄袭，但问题是我抄了卖给你，让我赚一笔钱，我活下去接着给你探路，这种模式对大家都好。腾讯的思路是你探路，证明没地雷了我跟上，至于你探路就探路了，和我无关。结果腾讯的坦克车开过把探路的小三轮压得稀巴烂，也不给钱，所以大家都有怨言了。普及观念、培养用户都是先探路的来做，等市场有起色了腾讯就入场了，凭什么有风险的探路我来，摘桃子的好事你来呢？所以腾讯现在受到这么多抨击，还是在于马化腾什么都

长尾理论

长尾理论（The Long Tail）是网络时代兴起的一种新理论，由美国人克里斯·安德森提出。长尾理论认为，由于成本和效率的因素，当商品储存流通展示的场地和渠道足够宽广，商品生产成本急剧下降以至于个人都可以进行生产，并且商品的销售成本急剧降低时，几乎任何以前看似需求极低的产品，只要有卖，都会有人买。这些需求和销量不高的产品所占据的共同市场份额，可以和主流产品的市场份额相比，甚至更大。

自己从头做的这种战略，你看如果腾讯收购几个现成的企业，然后像盛大收购酷6网那样给它分拆上市，你看还有谁说它抄袭，压制国内创新什么的？保证都忙着去和马化腾谈合作。其实大家都在抄，没有谁比谁高尚，只是看如何分桃子而已。”

吴斯亮的分析可谓精辟入理，一针见血地指出了中国互联网模仿之风的根源所在，以及腾讯为何受到如此密集的抨击。如果市场环境没有变化，那么如今中国互联网行业这种全盘拷贝国外内容的模仿之风，在很长的一段时间内还将延续下去，区别仅仅在于落地中国时的面目而已。

思路限制创新

在“开源世界开源中国”大会召开时，本刊记者见到了中国工程院院士倪光南先生，他一直呼吁加强对中国IT和互联网行业的发展创新的重视。因此在说到“模仿与原创”的问题时，本刊记者再次联系了倪光南院士，请他从技术和学术上谈一谈为何中国互联网重模仿轻创新的缘故，他给了本刊如下一个答复。

“你说这么多年来中国对于世界有贡献的技术发明差不多只有王选院士的汉字激光照排技术，我部分赞同这一说法。之所以说部分赞同，是因为我觉得你所指的是在宏观层面上对社会和群众生活进步有关键推动作用的技术发明，这种发明除了技术上的领先之外，还要有足够的应用意义。比如我们国家在航空航天上的技术创新是非常多的，但是对于普通群众的生活影响没那么显著，所以不能算在内。在大众应用层面的发明创新，我们国家十几年来的确没有，往往都是跟在国外企业的身后。



背黑锅你来，送死你也去，我跟在后面摘桃子。腾讯这种破坏中国互联网利益潜规则的做法，才是它招致集火攻击的根本原因，“你好歹要给大家分一份啊！”

中国IT行业为什么总是在模仿，很少去创新，我觉得根本原因在于我们整体上落后太多，没办法做出太多的创新了。创新是要站在技术和思想的领先位置才能做到的，但是现在中国在信息科技领域、工程控制领域、人机交互领域都处于相对落后的地位，谈何创新。当然，在整体上我们落后，但在局部领域我们和国际先进水平的差距并不大，可即使在这局部上的创新开拓，我们做的也并不好，因为整体的落后把思维给束缚了，具体的例子我不方便在这里举，不过如果你感兴趣，可以了解一下比亚迪，这个企业在做汽车之前，实际是做电池的，你可以看看他们的成长历史。



倪光南院士尽管事务繁忙，但还是坦诚而无奈地回答了本刊记者提出的问题

如果我们就这个问题再深挖一些，其实可以看到是中国科技行业的创新体制出了问题。最早在技术上我们落后的不是那么明显，一方面有前几十年的积累，另一方面国外的先进技术还不能大规模的进来，对比不出来。当时的问题主要体现在如何把实验室里的产品和技术带到市场上去，那个阶段我是亲自经历了，中关村最初的构想也是按照那个思路来的，结果发现市场需求太旺盛了，因此出现了一些争论，比如是‘贸工技’还是‘技工贸’什么的。等到上个世纪90年代中期，国外对于中国的严格技术禁运取消了，英特尔什么的一下涌进来，立刻显示出了我们在这些方面的差距，而且还越来越大。其实那个时候我们的差距主要在硬件技术方面，互联网因为国外兴起的时间也不长，他们也都在探索，所以差距不算大。不过后来就显示出了国外在思维上的创新优势，从微软到谷歌到Youtube，一代一代都是学校里出来的年轻人实现的创新，可在中国这样的创新完全没有。这就体现出来我们在思维训练和教育培养上的问题了。这是个老话题，年年都会出现，高考的时候讨论一次，大学生毕业的时候再讨论一次，诺贝尔奖颁奖的时候再讨论一次，科学院和工程院两院开会又讨论一次。我觉得该说的都已经说过了，就是教育体制僵化，学术体制退化，所以培养出来的人才缺乏想象力，缺乏活力和勇气，太重视物质利益。这些问题全社会都在关注，也都在寻找出路，我觉得这是好事，说明大家越来越重视这个问题。但是如何解决这个问题，还需要国家从教育体制和市场规则两方面同时入手，改造应试教育，支持民族创新，两方面入手，情况才会慢慢的好起来。只是不知道我能不能看到那一天了。”



从教育培养的角度说，中国的教育体系从底层到上层缺乏鼓励创新思维的机制，而市场又让他们直面赤裸裸的商业竞争，那么风险最小的模仿，自然是年轻一代最好的选择

倪光南院士的回复非常坦诚，这是他一贯的风格。即使他指出了“这是老生常谈”，也还是给了一个相对明确的答案，只是最后那一句“不知能否看到那一天”的言论，不知开玩笑，还是表示悲观。

创新意味着什么，对于已经处于现代文明社会，经历了太多盛衰沉浮的中国社会来说，已经不言而喻。落后就要挨打，这个道理已经成为大家的共识，但是哪些方面不能落后，如果落后又会挨什么打，仔细想过这方面问题的人却不多。中国互联网行业处在一个繁荣兴盛的局面中，其活力和规模让国际惊叹。但看着每年争先恐后前往境外证券市场上市的中国互联网企业，以及快速增长的中国互联网市场规模，很多人都有一种“猪又肥了”的感受。表面上我们并不落后，但如果一直模仿国外的理念和模式，缺乏对于互联网的探索和创新的话，那么这种表面上的繁荣与领先还能持续多久，我们不知道。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

千里之行，始于足下

——给大学新生的网络学习建议

■北京 鼓楼



我们为什么要上大学？《礼记·大学》开篇阐述何谓大学：大学之道，在明明德，在亲民，在止于至善。虽然这里的大学指的并非是现代大学，而是指最高的学问——这种学问，在于使自己改善自己的人格，使自己具有崇高的道德品质，并且能弘扬光明正大的品德；在于使老百姓的生活得到提高，国泰民安，社会祥和。

到哪里能够学习到这种大学问？这就是大学存在的意义。在完成初中、高中的基础教育后，我们需要去大学继续深造，完善自我，进行更专业更深入的知识学习，获取独立个性，能够独立地思考问题。上大学不应该是为了一纸文凭，也不应该是为了就业时候有个好的工作机会，文凭和就业不过是上大学的副产品，而不是上大学的目的。所以才会有四五十岁还要去上大学的人，他们深知大学的意义，活到老、学到老，给自己充电是他们读大学的目的。而大学也对所有求学的人敞开了大门，尤其是网络大力发展之后，通过网络，求学者获取大学教育资源变得容易了很多。路漫漫其修远兮，吾将上下而求索，对于金秋九月步入大学校园的新生来说，新鲜又陌生4年大学光阴会成为记忆里的问号、句号还是惊叹号，全在于自己对大学的理解和对自我的把握上了。那么，就让我们从网络开始，给希望在大学中有所收获的——不仅仅是大学生，包括所有渴望求知的人们，一点学习建议，以及一些有用的学习资源。也希望好学之风，分享学习乐趣之风，能够从网络开始，在社会上变得“潮”起来。

综合类学习网站 大学课程，一一道来

互联网分享知识的理念，与开放式办大学的宗旨切合，于是有许多大学课程被搬到了网上——当然，网络上的课程与真实课堂里听教授讲解还是有区别的，要想认真坐在电脑前听、看或者读完一节课，耐心、专注以及认真的态度必不可少。许多网站提供的大学课程是视频，还能让学习者有点兴趣，单纯的教学课件，比如PPT或者教学纲要，可能就不怎么吸引人了。如何利用好这些在网络上的开放课程，真正学到点东西，是学习者首先要考虑的问题，这问题比去搜索相关课程资源要重要得多。解决了这个问题，才不会迷失在网络丰富的资源中，盲目下载和搜集课程，而是能将知识真正化为自身所有，能够举一反三，灵活应用。

以下介绍几个比较活跃的学习网站。

1.内容丰富的CORE

CORE是中国开放教育资源协会（China Open Resources for Education）的简称，网址为：http://www.core.org.cn。作为一个非盈利机构，成立于2003年10月的CORE旨在促进国际教育资源共享，提高教育质量。CORE引进以美国麻省理工学院为代表的国外大学的优秀课件、先进教学技术、教学手段等资源，应用于中国的教学中，同时将中国高校的优秀课件与文化精品推向世界，搭建起一个国际教育资源交流与共享的平台。CORE受到了中国大学师生及社会学习者的欢迎，目前网站年

点击率达1000万次。

资源共享，让更多的学习者享有平等免费的学习机会，这一原则在CORE网站上得以充分体现。CORE是一个开放的双语网站，任何人都可以注册。注册方法非常简单，直接点击页面上方的注册按键，按照要求填写用户名、密码等项即可，如果用户是大学生，还有专门一项填写带有所在学校域名后缀的E-mail，确认用户的学生身份，可以享受一些特别权限。浏览学习资源是无需注册的，但要想在CORE论坛上发言就必须注册了，以便于在论坛上发表评论、与其他用户进行交流、为大家提供优秀资源以及申请课程翻译等。

在CORE网站上，可以从国外开放课程、汉化课程、国内精品课程、英译课程、视频课程几大项目中找到自己感兴趣的内容，这里有几百门国外大学的开放课程中文版，也有2000多门国外大学的开放课件和视频，还有1100门中国国家精品课程的链接和搜索。而寻找这些资源的方法很简单，比如在网站上方点击“开放课程”后，页面会弹出一个“开放课程的选择窗口”，在窗口中选择大学进入，比如北京大学，就可以看到大学提供的一系列精品课程，这些课程有的是PPT，有的附带详细的教学大纲、教学课件和教学录像。不过，由于CORE仅仅是做了这些精品课程的链结，课程的内容都还保存在大学那边，造成有些中国的精品课程打开缓慢或者无法打开，颇为遗憾。

国外的开放课程按照类型分为航天航空学、人类学、建筑学、艺术与科学、生物工程、生物学等几十种，并且有英语、法语、日语、西班牙语等不同语种课程链结。有许多课程被翻译成中文，方便国内学习者使用。作为一个公益网站，CORE欢迎志愿者申请课程翻译，更好地促进资源共享。志愿者翻译完成后，CORE会对课程进行整理、打包并上线。虽然翻译课程CORE无法提供经费支持，只能向志愿者颁发志愿者翻译证书及徽章，对表现优秀的志愿者授予“优秀志愿者”证书，但还是有许多志愿者加入了翻译的行列，他们的劳动非常令人尊敬。

很多人是在偶然的机会发现CORE，CORE也给了这些人一个很“偶然”的惊喜。它不仅成了学生专业课的学习有利助手，而且是跨专业学习的“导师”。MIT课程区的精致课件，推荐的Readings值得一读，里面的习题也非常有益。对于目前中国乃至世界教育资源分配不均的状况，CORE是化解这种不均的有益尝试。不过，选择CORE上的课程时要持之以恒，否则很难有什么收获。CORE为很多人打开了一扇通往世界一流大学的窗户，国内学生可以和外国名牌大学学生一起学习相同的课程，却不用花费高昂的学费。这对于一个想了解世界，想学习知识的学生来说，是重要而宝贵的机会。

2. 终身学习的“大学堂”

网址为http://www.grids.cn的“大学堂”，前身是“中国教育科研网格计划”（ChinaGrid）立项建设的“大学课程在线”，由北京大学网络实验室开发和部署，全国多所大学的自愿者参与维护运行，其间还得到“863计划”的支持。与CORE一样，“大学堂”也是公益性的教育资源网站，欢迎任何团体和个人加入，也欢迎各种机构和个人提供友好赞助，以不断扩大其资源规模和服务能力，为构建一个终生学习环境做出贡献。

“大学堂”希望它能够实现如下的一些理想中的场景：

新疆石河子大学计算机系讲授《计算机体系结构》的张老师对他的学生说：关于“指令流水线部分”的内容请大家点播“大学堂”上北京大学李老师相关的视频，我们的答疑时间是本周星期四。

西北大学的王老师的《文科计算机基础》课程刚刚被评选为教育部优秀课程，全国高校的学生和老师很快就能在“大学堂”上看到在王老师的风采。

未名湖边，博雅塔下，一位北大的学生打开自己的笔记本电脑，开始在“大学堂”上聆听周老师关于离散数学中的组合计数定理部分的内容，这已经是他第三次学习这部分内容了。

东北大学的学生们在自己学校的机房里打开“大学堂”，开始观看前一天到访清华大学的诺贝尔奖获得者的精彩演讲。

一个没有读过大学的人，却对中国高校里面的名师如数家珍，因为他在闲暇时候观看了“大学堂”的所有课程并认真地阅读了老师们指定的参考书，这奠定了他事业成功的坚实基础。

中国开放教育资源协会首页低调而素朴

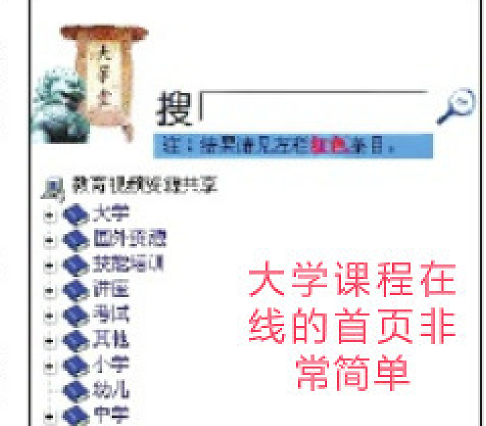


中国开放教育资源协会的精选资源页面

中国开放教育资源协会的精选资源中包括视频和网络图书馆

中国开放教育资源协会开放课程选择窗口

这样的“大学堂”整合了若干座大学的资源，任何教育团体只要愿意提供一台上网的服务器和五十个小时以上的教学视频均可加入。“大学堂”的开放姿态将使无数人受益。



大学课程在线的首页非常简单

在“大学堂”过于简洁的页面左侧点击“教育视频资源共享”，树状展开的目录里有工科、理科、农科、文科、医科等大学课程可供选择，但并不是所有课程都有视频可供学习。在国外资源目录下，也有相当数量的课程视频可以选择，虽然并不是近几年最新的课程视频，但对于知识尤其是基础的理工科知识而言，很少存在过时之说，因此还是相当有价值的。

“大学堂”的教育视频还有些大学以外的学习内容，包括技能培训、中小学课程以及社会考试等。“大学堂”的理想是要做一个提供人们终身学习的网络免费资源平台，希望它能得偿所愿。

大学堂的视频资源列表

在“大学堂”的导航栏里有一项“天网Maze”。天网这个词儿不免令科幻电影爱好者想到那部经典的《终结者》，不过天网Maze却是一个立足于校园，服务于教育的个人桌面信息平台，集成了个性化搜索、大学精品课程、网络课堂、教育商城、即时通讯等诸多功能的软件。这款软件目前已有注册用户620万，同时最高在线用户数超过10万。天网Maze 的下载地址为：http://maze.tianwang.com/download.html，感兴趣的人可以去下载体会一下。



天网

3.大学网站上的精品课程

网络中隐藏的大学精品课程很多，好的知识，无论是授课者还是听课者，总是愿意有更多人分享。在上海大学乐乎圈子的首页上（http://group.lehu.shu.edu.cn/），就有不少精品课程圈子。比如大学物理（http://group.lehu.shu.edu.cn/BizClub.aspx?id=12602）圈子，虽然只有简单的几项分类：分享智慧、期中考试、启迪人生、网上竞赛、学生天地，却已足够对大学物理的学习方法与经验作出讨论， 物理学本就不需要什么花哨的装饰和炫耀。时逢中国力学之父钱伟长先生逝世，版面上更是素朴，言论也更是诚恳，或许是做理工科学问的人比较务实吧。网上竞赛的题目很有意思，虽然不是上大的学生无法享受到竞赛优胜可以期末加分的奖励，但挑战一下自己的实力也是一件乐事。

更多的学习资源，更多的交流园地

网络中提供大学课程和其他学习资料的网站当然不仅仅是文中介绍的那几个。好学者天下有之，利用网络聚合资源，召集同好，当然也就乐而使之了。利用好这些网站，对学习会有帮助；而自己受益之余参与相关网站的建设，让后来者受益，则是知识与公益行为的双重传播，值得称赞。许多学习网站采用论坛形式，资源也来自网友的友情支持，网友之间互动交流更是直接方便。

小木虫：http://www.emuch.net/bbs/

杂七杂八，理工科当家的论坛，以科研和学术交流为主。

狗狗学习资源社区：http://bbs.ggstudy.com/index.php

传统的资源论坛，既有课程视频，又包含学习方法讨论，适合习惯现有学校教育方法的人。

网站制作
DreamWeaver|Flash|网页设计|服务器|PHP|asp|域名空间
子版：静态网页制作交流 | 动态网页制作交流
版主:chemstudy
网络安全，服务器
网络软件，网络基础知识，局域网，安全技术，即使通讯等等

零点花园：http://www.soudoc.com/bbs/

提供实验技术讨论、文献检索服务和文献代理，适合大学三年级以上者使用。

愚愚学园：http://www.yuyucollege.cn/

不是每个学术论坛都有志气去争当“中国学术科研第一站”，愚愚的国外资源有不少，虽然学科分类不够多不够细，离“第一站”还有差距。

星荧学术论坛：http://www.ifstar.net/bbs/

资源、科研、互助、分享，又是一个想做大做强的网站，不过内容确实不少。

卓虎学术资源网：http://www.zohu.cn/bbs

好的学术论坛，确实能为学术发展注入动力——只有这样纯粹的动机，才能把事情做好。卓虎透着一股搞学术的踏实朴素劲儿。

诺贝尔学术资源网：http://bbs.ok6ok.com/

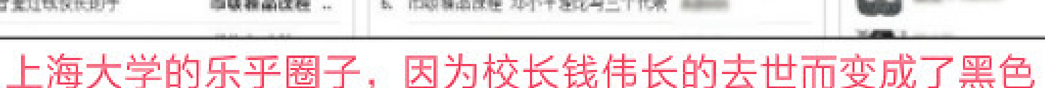
虽然诺贝尔奖并不一定代表着科研的顶级水平，但作为一种象征它还是有意义的。诺贝尔学术资源网的检索区和互助区很有特色。



鸭绿江论坛：http://forum.e2002.com/

这里的医药学论坛和视频是其他论坛比较少见的内容。




上海大学的乐乎圈子，因为校长钱伟长的去世而变成了黑色

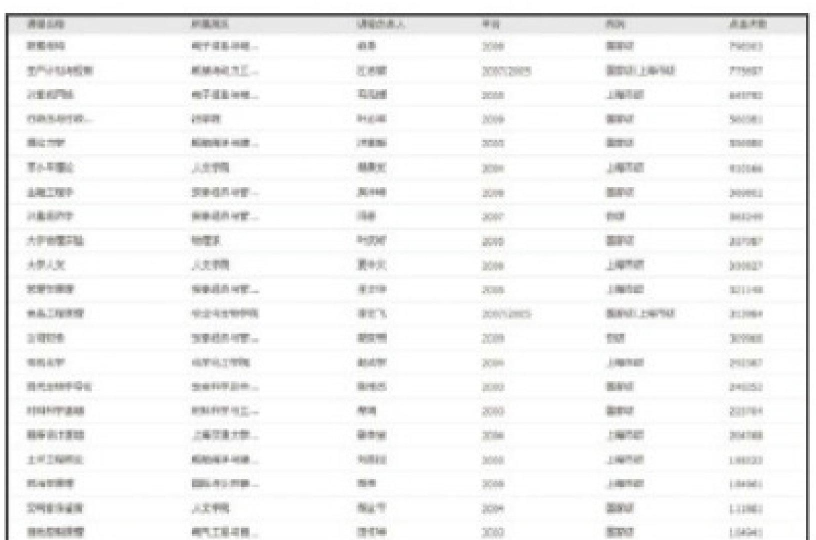

乐乎的大学物理圈

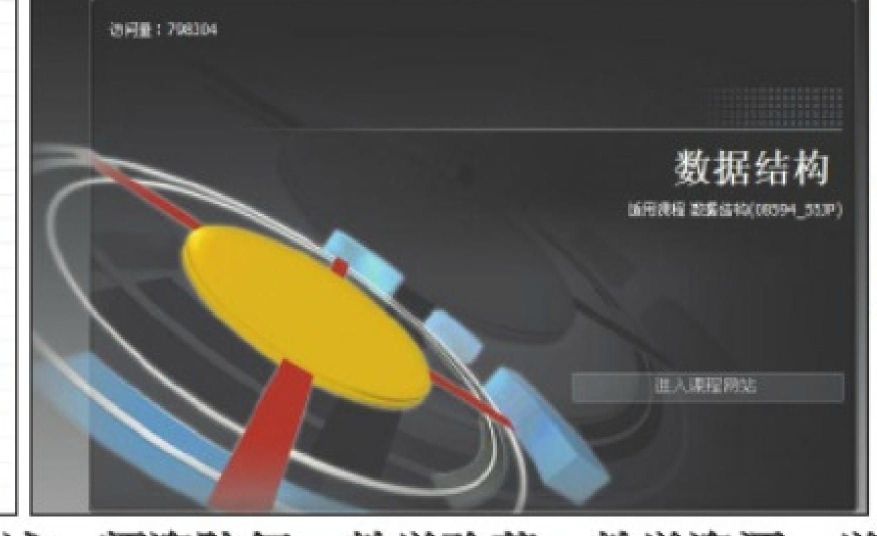
在乐乎圈子的友情链结里，有一个精品课程资源共享系统（http://166.111.229.73/courses/course/index.jsp），这个共享系统分为资源库型和链接型两大类：资源库型为系统统一加工的课程资源，链接型为各学校的课程信息链接。在系统的首页上，导航栏分为课程推荐、课程浏览、链接课程、常用软件等几大部分：“课程推荐”是系统给用户推荐的课程，其中包括系统收录和链接型两种；“课程浏览”为用户提供系统已收录的课程信息；“链接课程”提供此系统未收录的课程信息，为用户提供课程的相关链接；“常用软件”为用户提供应用过程中会应用到各种软件，以保证正常使用。不过，由于各学校课程服务存在差距的原因，有可能会发生链接型课程无法访问的情况。这个系统遗憾的是没有近年来的课程。



低调的精品课程资源共享系统

大学也有自己开设的课程中心。上海交通大学课程中心（http://cc.sjtu.edu.cn）制作得比较精致，网站上有精品课程展示，课程名称、所属院系、课程负责人、年份、类别、点击次数无不一一展现，有些课程还是近年的。随意点击一项比如“数据结构”，便能进入课程网站的首页，首页导航栏有课程描述、师资队伍、教学改革、教学资源、学习园地、教学成果、课程资料、课程互动等内容，比较全面地介绍了这门学科；点击教学资源栏，可以看到左侧的参考书目、课件下载、动画演示、教学录像、实时转播、优秀作业、难点讲解、下载中心和资源链接一系列目录，基本上可以自学这门学科了。上海交通大学的其他精品课程也制作了类似的课程网站，为学习者提供了网络资源共享的快捷平台。







上海交通大学精品课程的设置十分清晰，方便查询（左图）
上海交通大学的课程网站制作也比较精良（中图）
上海交通大学课程中心的页面生动明亮（右图）

大学图书馆是大学读书必不可少的工具，在图书馆的网站中也有不少网络课程，武汉大学的网上教学多媒体课件（http://www.lib.whu.edu.cn/wlkc/index.asp）虽然内容不多，制作得还算不错。国家精品课程整理得很仔细，也不拘泥于武汉大学自身，动物生物学教学网站、生命科学导论教学网站、微生物教学专题网站、分子生物学专题网站都是不大热门的课程，值得一看。



武汉大学图书馆页面上的网络课程几个字让人眼前一亮

武汉大学国家精品课程

4. 视频下载平台

视频是网络学习的重要手段。以Discuz论坛形式展现的美河学习在线（http://www.eimhe.com），立志要做国内最专业的教学视频下载交流平台。这个与CORE同样创建于2003年的网站，其视频资料全部来自互联网或热心会员的提供，大部分是免费资源，覆盖了几乎全部大学的专业课程。不过，美河在线提供VIP会员服务，是需要收费的。由于是论坛形式，比较起前面的资源网站这里的人气相对高一些，来来往往的网友也比较活泼，上传下载资料不亦乐乎。网站的交流互动区比较活跃，视频课程点评和技术交流，为学生提供发言和提问的专区，比较贴心。网站提供的精品课程普通会员可通过论坛代金券包月购买，下载需永久型VIP会员，精品课程涉及面很广，从园林规划到学打篮球的课程都有，不过还是以编程、网络安全、CG动画设计等电脑相关课程为主。

大学视频教程论坛（http://www.dxspjc.cn/）也是论坛形式的大学课程网站，比较起美河在线来有些凌乱，页面上多了许多广告。不过该论坛承诺所有资源永久免费向大家开放，并且95%以上都不需回复即可下载，有些广告支持论坛所需开销也就情有可原了。课程不少，基本上覆盖了大学教育的各个领域，论坛上不仅仅有课程的视频，还有课件和电子书下载，这是比较特别的。

理想视频教程网（http://www.mba518.com/）提供丰富的视频教程：计算机、机电通讯、政治经济、外语、公共课、管理营销、会计金融、法律法学、土木工程、医学等等大学课程都包括其中，当然也少不了考研考博和中小学的课程内容。这些视频分为在线教程和下载课程两种。在线课程的来源很杂，有的视频已经删掉或者无法打开。下载课程大部分需要购买该网站的下载点，60元可以充90个点，每门课程全部完整下载需3-6点，300元则下载不扣点，可以永久性下载，速度上也没有限制。至于课程究竟质量如何，由于作者没有充点，也就不能体验了。



视频教程网

酷六教育频道（http://zt.ku6.com/edu/daxue/）中的课程视频很多，从学前教育到小学、初中、 高中、大学课程它都尽力收集，考试课程、职业培训、兴趣爱好这些大学外的终身教育项目，酷六自然也不放过。它的大学课程有会计学、计算机科学技术、化学、应用心理学、汉语言文学、英语、旅游管理等，很多视频来自于大学的网络教育学院，视频清晰度不算高，教师的授课方式也相对死板。



美河在线的网络资源共享区



美河在线重点发展IT领域的视频培训课程



美河在线的精品课程



大学视频教程论坛有些杂乱

开放式课程计划OOPS：分享知识，消除知识鸿沟

一向以为欧美影视作品制作字幕出名的YYETS（人人影视：http://yyets.net/index-html.html）近期开始翻译美国耶鲁大学的公开课程，这一公益行为引起了网友追捧，得到了多方面的好评和推崇，甚至有网友留言感谢“神一样的字幕组，神一样的耶鲁大学。”

YYETS正在翻译并制作的开放式课程已经达到了10门，在VeryCD的页面上（http://www.verycd.com/）陆续公布：《哲学·死亡》《金融市场》《心理学导论》《聆听音乐》《古希腊历史简介》《欧洲文明》《基础物理》《生物医学工程探索》《博弈论》《1871年后的法国》。由于涉及到专业问题，翻译大学课程的难度大于影视作品，YYETS作为一个老牌的字幕组，成员构成相对高端和专业，为翻译这些课程的质量提供了保证，这次参与制作字幕的成员很多都是硕士、博士或者海外的研究生，以及相关行业的从业人员，翻译完成后的字幕组内成员会先相互挑错，然后再放到讨论区五天时



电驴上的耶鲁大学课程

间给大家挑错，最后才公布出来。虽然翻译大学课程是完全公益与免费的工作，但YYETS的态度非常谨慎认真，是本着共享知识、造福大众的心态去完成的。

在VeryCD上，类似于耶鲁大学公开课程的资源还有不少。来自MIT World网站的美国麻省理工大学的公开课程MIT OCW也在这些资源之中。MIT OCW是美国麻省理工学院（MIT）通过互联网免费公开讲义资料（OCW）的计划。MIT计划在MIT OCW的WWW站点上登载各个学科的讲义笔记、课程概要、推荐图书目录、研究课题等，免费提供建筑及城市规划、工学、人文科学、艺术、社会科学、企业管理学、自然科学等包括MIT全部课程在内的2000个学科以上的资料，任何人都可以使用和学习。这是高等教育中使用因特网的大胆尝试，它将免费提供任何人都可以享用的原始资料，这也许将会带来学习方法上的革新。在MIT OCW的中文镜像网站（http://ocw.zju.edu.cn/OcwWeb/index.jsp）上显示，目前已有1300门课程上线。

其实大学开放式课程的出现已将近10年，包括耶鲁、哈佛、麻省理工等世界级名校都已把一部分课程放到网上共享，只要不以此牟利，所有人都可以免费利用。

民间翻译MIT课程的主要力量来自OOPS计划（Opensource Opencourseware Prototype System，开放式课程计划），由朱学恒组织志愿者协作完成。从计划开始到现在的六年间，OOPS已翻译了多项开放式课程，除引进了5所美国名校的开放式课程外，还引入了日本和法国的开放式课程。参与OOPS计划的翻译志愿者来自14个国家和区域，超过了1500人。

OOPS是在奇幻基金会（http://www.fantasy.tw）之下执行的一个计划。组织者希望能够用开放原始码的理想、精神、社群和技术来挑战开放知识分享的这个新理念，让更多的人可以分享到知识。目前采用中英对照方式架设网站，希望通过读者的参与和编辑，进一步提升翻译的正确度。任何网友



美国麻省理工学院开放式课件网站

发现翻译有错误或是疏漏之处，都可以直接来信指正，OOPS会立即修改。对于英文阅读没问题的使用者来说，OOPS提供的是一个中文界面、连线速度较快的课程平台；对于只能用中文阅读的读者来说，OOPS提供的是通往新知识的另一扇大门。OOPS计划将来采用WIKI系统，让所有的参与者可以直接在线进行修正与校稿，经过审核后即可发布，以便更好地提高读者的参与性。

OOPS的使用非常简单，在其主页MYOOPS（世界各翻译计划入口网站：www.myoops.org，繁体中文版：www.myoops.org/twocw，简体中文版：www.myoops.org/cocw）简单注册后，即可使用个人化首页，浏览或者搜寻课程。OOPS有30种不同学科，2167门课程可供用户挑选使用。在http://www2.myoops.org/main.php，推荐课程、近期上线课程以及精选内容都一目了然地陈列出来，方便选择。在OOPS翻译的课程中，相当一部分课程有完整的课堂录影，是很好的自学和辅助学习的资料，其中剑桥大学材料方面的课程非常独特，包括课程的影片、考试题目、老师上课的资料等不算常见的资源。

OOPS的组织者朱学恒是70后青年，2000年因翻译《魔戒三部曲》而一举出名，狠赚了一笔版税。他用这笔钱创建奇幻文化艺术基金会，推广介绍西方的奇幻文化艺术，举办一年一度的奇幻艺术奖。朱学恒认为“未来的社会、国家是靠想象力、创意决胜的，现在的教育却不培养想象力。所以，让年轻人参与奇幻文化创造，实在是有意义的事情”。2003年，接触了MIT的开放课程后，朱学恒觉得这么好的东西应该有人把它翻译成中文，让更多中国求知者分享使用。于是，OOPS诞生了，这个世界上最大规模的中文翻译计划完全依靠奇幻文化艺术基金会的财力，依靠全世界中文翻译志愿者的公益精神，聚沙成塔，才有了今天的规模和影响力。

在OOPS网站上，志愿者这样描述他们的终极目标：通过翻译，让更多的中文使用者学习、接触到这些宝贵的知识，在分享知识的同时，创造出更多的知识……对于OOPS从类似于天方夜谭的初衷发展到今天的初具规模，朱学恒则感慨道：“这么多人愿意加入OOPS，是因为它本身代表一种很天真的理想，我们相信世界上有很多人愿意帮助别人，集合这些力量可以改变一些事情。OOPS真正的价值在于参与者，只要参与者还相信，它的价值就会持续存在。而我的信念是不会改变的，就算只有我，我还是相信。”

我们也相信，总有一些人学习不是为了考试，不是为了文凭，而是真正在追求知识，追求造福大众造福社会。

丰富的网络学习资源，以其开放性、互动性的特点，为我们的自主学习提供了更多的便利条件。相信即将进入大学校门的同学们，也能从各种网络的开放课程中受益，顺利完成学业，并养成终身学习的优良习惯。P

给即将进入大学的朋友们

普通大学生攻读本科学士学位，要在4年时间里学习40门以上的课程，基本上每学期学习的课程都不相同。大学一、二年级主要学习公共课程和基础课程，大学三年级主要学习专业基础课、部分专业课以及选修课，大学4年级重点学习专业课和进行毕业设计、做毕业论文。本科阶段完成后，有兴趣有能力的学生还可以继续读书，完成硕士、博士的学习，硕博阶段的科研工作会占据相当多的时间，基本上已经可以算做是科学工作者了。

这就是大学生要做的事情，可以说，如果认真读大学，想要在大学中有所收获的话，4年本科时光都不够忙的。“混”大学“混”到最后的，混掉的就是自己的青春和理想，终究一事无成。

在大学里，远离父母，除了要学会自己照顾自己管理自己，管好生活以外，更要善于管好学习。大学老师主要传授学习方法，引导学生进行分析、归纳、推导，知识的获取更多地要靠自己去做，学会培养自己获取知识和信息的能力，学会学习。大学是研究和传授科学的殿堂，是教育新人成长的地方，在这里，学习的概念不仅仅指课堂里的内容、教科书里的内容，还包括其他方面，如泡图书馆、做实验、参加丰富多彩的课外科研活动及各类竞赛，参与各种集体和社团活动，聆听各类讲座、讲坛，搞社会调查等，更可以和同学、师长广泛交往，互相切磋，相互交流。

4年时间，弹指一挥间。在有限的时间中增长无限的智慧，才是聪明的人生。

网络传言还是变革征兆
——从一张学生装的新照片说起

■北京 坏香橙

据称，一项网络调查证明：对于尚未告别学生阶段的主流大众网络爱好者而言，如果要对诸位校园生活的关键要素作出量化评估的话，那么占据“反感”分类项的前三甲应该是：没完没了的作业，无休无止的考试，以及不近人情的政教处主任。至于排行紧随其后的第四名则是五花八门，全无定数的多样化答案。不过，值得注意的是，在这些各执一词的提名中，有一项与“学生”这个身份息息相关的概念显然拉拢了不少选票：没错，那就是校服。

事出必有其因。毫无疑问，对于熟知这个概念真正含义的朋友们来说，我相信每个人都能讲出不少题外话来；但是在此之前，今天先让我们看点不一样的东西：

和前面的调查一样，这张新闻照片同样来自于互联网，大家感觉如何？

以下问卷答案可以复选：

A.果然不错；

B.十分眼熟；

C.是真的吗？

许昌市第三高级中学的新制服照片

很明显，事实就是如此：无论如何，就在不知不觉中，校服这个当代学生网络爱好者极为热衷的抱怨话题正在悄无声息地发生着改变；尽管争议依旧存在，但从大局来看，这场变化的个中意义显然不止款式进化那么简单。

如果你是这场变化的拥护者，那么这篇文章的作用就是进一步完善你的观点；如果你是这场变化的反对者，那么这篇文章的意义就在于认清表面之下的实情；如果你是这场变化的疑虑者，那么很好，读过这篇文章你自会对如何进行判断找到明确的观点与看法。没错，挖掘展现网络信息现象背后的内容，这，就是这篇文章的价值所在。

上篇 拿去吧，水手服！
——来自近邻的印象：日式学生制服趣谈

无疑，对于大多数看过上面那张照片的读者朋友们来说，最直观的感受不外乎就是这个：

“噢，这套制服的造型很接近日式学生装的风格。”

的确，必须承认，随着近十年来日产电视剧与漫画对我们身边年轻一代的影响，潜移默化中这部分读者已经产生了“造型规整的学生制服=日式风格”的直观印象，这次也不例外。不过，这一回我们的经验给出的答案正确吗？还是让我们从头说起。

提起日式学生制服，大多对此概念略有了解的同学在脑海中出现的形象应该是这些：款式简洁、线条利落的深色立领短装，以及剪裁配色朴实无华但在细微处不乏亮点的水手服。OK，秉承着女士优先的一贯原则，让我们先来谈谈后者：



标准的日式水手服学生装，喜欢漫画和日剧的读者肯定不会陌生吧

尽管从电视与书本上得来的认识中，水手服似乎应该算是某种算不上新鲜但依旧保持着旺盛生命力的现代化潮流产物，但事实上，对于日本学生一族来说，

这种女款制服的起源要远比一般人的印象来的更为久远——早在20世纪20年代，日本福冈县福冈市基督教私立福冈女学院校长伊利莎白·李便准备将这种原为英国水兵制式军装的外套作为该校学生的新款制服。但出于方便行动与性别差异的考虑，对上装进行结构修改以及将长裤改为裙装的实际款式直到1921年方才宣告定型正式采用。作为对当时盛行日本全国的全盘西化潮流做出的顺应，再加上成功的款式造型改进，这种纯白基色外加标志性蓝色大翻领的裙装外套一经推出即刻大受好评，随即便以东京为中心开始向全国推广，近代日本最具代表性的中学女生校服从此便宣告了诞生。从1920到2010，细数之下流行至今的日式水手服学生装居然已经拥有了将近百年的历史，实在是不得不让人感叹时光飞逝，世态有常。

不过，相比于这款成型于20世纪初期的女生制服，传统的日式小立领男款学生装背后的历史还要更为久远：早在19世纪中后期，刚刚开始明治维新的日本选择了新兴的西欧强国普鲁士作为核心学习对象，最终大到官僚主义与军队制度、小到衣食住行和流行风尚事无巨细全部被照搬一通，作为教育体制重要构成要素的学生制服自然也不例外：当时正是欧洲列强大肆瓜分全球殖民地的高潮阶段，强国无一例外地奉行着军力至上的外交风格，在此潮流下彼时的列强国民教育自然也保持了相同的步调，学校的制服基本都选择了类似军服的造型。如此国际形势在先，作为取经者的日本能学到些什么经验自然可想而知：对比一下当时普鲁士军队的列装制服，任何人都不难发现那种系扣式小立领名为“诘襟”的日式学生装与其有多少相似雷同之处。



从某种意义上讲，水手服可谓是文化反哺现象的典型代表——这个例子大家应该不会陌生

作为明治维新时期全盘西化改革的重要印记，很长一段时间内，这种源自军服的正装都是接受高等教育日本学生的标志性装束。直到二战结束以及20世纪60年代日本学生运动的兴起，作为军国主义的象征以及限制自由发展的束缚，这种盛行了大半个世纪有余的制服才逐渐被日本大学生所遗弃，转而变成了国中、高中的男生校服。尽管全盛期已经是过去式，习惯的力量依旧是不可小觑的，据统计，至今在日本国内依旧有将近七成的国中沿用了“诘襟”这种造型传统的学生装作为制服，高中则在大约二成左右。



“诘襟”制服（左）与普鲁士军装（右）的对比，相似之处显而易见

那么，是什么理由让一贯站在潮流前沿的日本选择了这两款式样早已不算新颖的制服作为学生装主流呢？答案还得从这两款制服的结构上说起。正如上文所示，无论是“诘襟”还是水手装，其款式原型都是货真价实的军服，因此我们可以轻易地从这两款制服上看到来自军装设计的优点：对于量体裁衣的“诘襟”而言，简明的结构不会对日常行动造成什么不利影响，朴素的造型又正好与大众印象中的学生健康风貌相符，笔挺利落的线条则是对男性应有干练气质的最佳映衬；而对于同样做工精良的水手服来说，宽松有度的上衣不仅方便活动，不会凸显身材线条的特点更可以让所有循规蹈矩的卫道士无话可说，至于诸如领巾、大翻领与百褶裙这样的结构细节，以及蓝白分明的清爽分色搭配则可以将学生时女生特有的清纯气息完美地展现出来。从服装设计的角度来看，这两者都是无愧于经典之名的上佳作品。



其实，在我国近代的校服发展历史上不乏引人注目的例子——右图是著名日式动画《EVA》中的学校制服，至于左边嘛……

毫无疑问，作为学生制服的水手装与“诘襟”就是如此的成功。那么，从这两个例子上我们又能得到什么启示呢？

下篇 世事无常

——来自我们身边的校服进化论

说过了来自这次话题印象原型的内容，接下来让我们把目光重新收回到身边，再来聊聊那些真正属于我们学生时代的校服吧。

相比于充满遐想意味的外来学生制服，我们记忆中的校服明显没有那么多浪漫色彩。不过，尽管对于大部分感同身受的同学们来说，所谓校服不外乎就是粗制滥造的运动装，但实际上，和基本形态延续半个世纪未曾发生变化的日式学生装不同，我们身边的校服在形式上的变化实际更为多样。以笔者的个人体验为例，作为一名出生在上个世纪80年代中期的标准80后，小学阶段除了逐渐开始流行的运动装之外，另有一款不得不提的经典校服就是红领巾搭配白衬衫与蓝色长裤的标准少先队员装束；在此之后，随着初等教育的完结到了90年代中期的中学时代，由于当时校领导的突发奇想，笔者的初中校服居然是材质颜色类似于铁道员制服的深蓝色西装外套——这套算得上特立独行的校服留给我的记忆只有昂贵的价格、粗劣的做工以及完全不靠谱的成衣尺码，舒适与美观压根是天方夜谭；短暂的义务教育之后，进入高中阶段的校服总算停止了在款式上的折腾，笔者身上的学生装终于未能免俗地变成了化纤质地的运动服——没错，就是诸位今天最为熟悉的那种东西。

为什么这种在当代广为流行的校服款式收到的更多是来自学生的抱怨呢？关于这个问题，我相信任何一位真正体验


事实上，许昌市第三高级中学的新校服款式更接近欧美风格——瞧瞧《猜火车》中的例子吧

过这种运动装的读者都会有自己的答案：的确，从理论上讲，运动服的设计目的就是为了方便进行体育活动，但这项功能的前提是本身的做工质量必须合格——试想一下，完全不透气的化纤面料、时常锁死或者脱扣的拉链锁扣以及强度根本不过关的劣质缝线，用这些素材制作出来的成衣又能发挥出多少预期中的功能？更糟糕的是，这些做工一塌糊涂、配色惨不忍睹的劣质运动服居然拥有着完全与质量不相符的昂贵价格，质次价高再加上必须天天穿着上学，招来众多的学子抱怨可谓丝毫不意外。

值得庆幸的是，随着时间的流逝，长久以来一直饱受争议的当代校服终于开始展

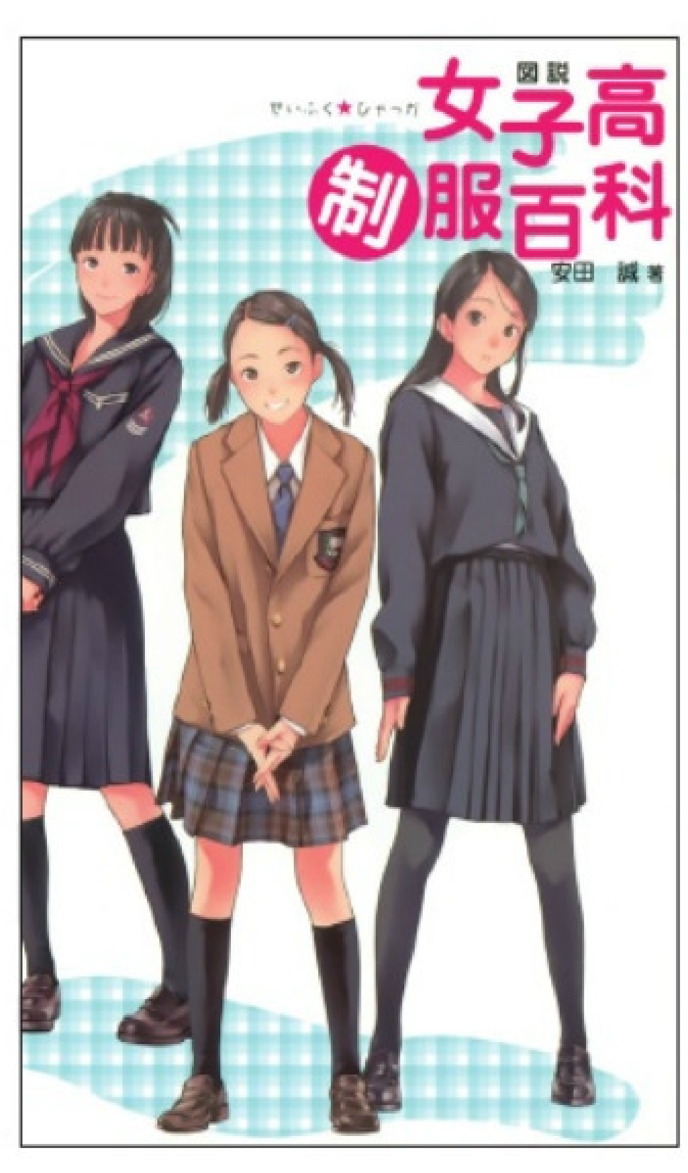

欧美款式风格例子之二——再来看看《公主日记》中的学生制服吧

露出改革的征兆，本文开头处的照片就是证明：那张照片并非好事者的PS作品，而是河南省许昌市第三高级中学刚刚开始推行的新式学生制服。自然，有关这款新校服的质疑同样不在少数，最为响亮的一句就是：

“这种看上去很像日式风格的校服会不会影响孩子们的学习？”

说句实话，作为这则新闻的观望者，笔者第一眼看到这句疑问的感受真是无比的复杂：首先，必须特别澄清一点的是，这款制服采用的款式事实上要比日式学生装更为先进；要知道，这种西装式的校服实际上是在欧美公立学校广为流行的制服款式，在亚洲发达国家开始流行的时间也不过20年左右，从发展的角度来讲可谓与时俱进。其次，有关这句疑问我只想反问一句：这种款式大方的校服又会通过何种逻辑对我们的学生一族学业造成不良影响？的确，从某些方面来讲，这种新制服的推行的确存在某些阶段性的不足与缺陷；在笔者看来，目前最大的问题应该在于，这种新制服在体育课上是完全不适用的。这种场合自然应该轮到运动装发挥作用，不过我们又何必固守“一套校服适应所有场合”的观念？无论如何，这种新制服所代表的理念是不会错的：用款式设计精良的校服让我们的学子们对校园产生认同感，将应得的尊重交还给我们的学生一族，这难道不正是校服作为规范化制服理应发挥的功用吗？P


出操居然也穿这个……敢问体育服何在？



图解女子高中制服百科

相关链接：

线线通服装设计社区

http://www.xxtef.com/index-htm-m-bbs.html

记得在学生时代，橙子的愿望除了平时少写作业考试多拿高分以外，紧随其后的选择就是能让自己设计身上的校服——记得当时学校还组织过这种活动，可惜最后还是不了了之。如今，走入职场之后自然不再有分数的压力缠身，但有关服装设计的兴趣却保留了下来，在此分享一个资料相对而言比较丰富的BBS给相同爱好的同学们。话又说回来，近几年网上流传由学生自主设计校服似乎已经变成了某种新风尚，不知各位感觉如何？

《图解女子高中制服百科》

http://www.verycd.com/topics/2817539/

内容与形式无不令人喜闻乐见的一本书，虽然文字部分全是日文，但很明显，插图部分才是这本图鉴的真正卖点所在。

《青春的记忆永远铭记——电影60年校服变迁》

http://www.tudou.com/programs/view/u4yGCYr8fok/

作为对现实生活的印象写照，从某种角度上来说，来自电影的画面记录也可以视为时代变迁的参考证明。在上面这部视频中，剪辑者选取了跨度将近半个世纪的电影片段，将不同时期的学生装镜头融合成了一部对比鲜明的记录短片。如果你对校服的记忆只有大麻袋运动装的话，这部片子值得开阔眼界拿来一看。

网络盛传改良版汉服式校服 惹学生热议

http://www.tianya.cn/publicforum/content/funinfo/1/1418346.shtml

其实，有关国内学生制服改革的争议从来就没有冷却过，上面这条发布于去年3月但争论延续到今年中旬的帖子就是不错的证明。如果你已经通过本期的文章对这个话题产生了自己的主见，希望能够更多地了解一番来自网络的其它见解的话，那么这个拥有近千条回复的高楼长贴就是你的不错选择。

网罗天下

www.popsoft.com.cn

林晓：9月，又到一期开学时。

对于相当一部分升入新年级步入新校园的读者朋友们来说，除了迎接各种来自学业上的挑战外，在这个学年开始阶段所需面对的最直观难题是什么？是如何适应新环境并顺利结交到新朋友的途径。

有关这个话题，向来不按牌理出牌的写手坏香橙似乎很有些东西想分享。那么，今天就让我们来看看这颗酷爱恶作剧的橙子又能拿出些什么点子吧：

俗话说得好，物以类聚，人以群居。

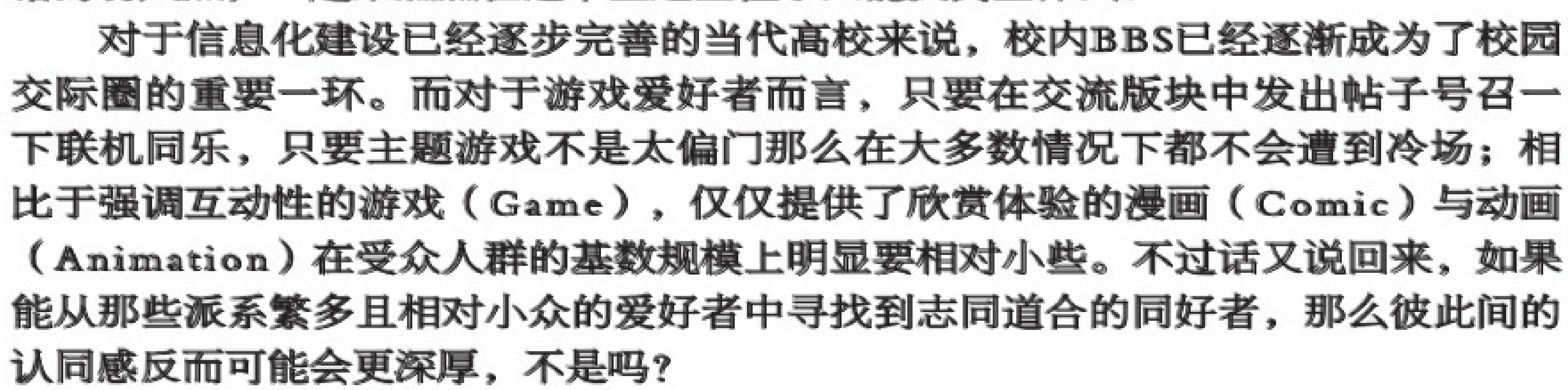
■北京 坏香橙

作为典范式的高等社会性生物，籍由相同或相似的爱好领域产生交集展开接触并进一步相互熟识应该是人的本性……那么很好，不妨就让我们从这里开始入手。

对于正处在学生阶段的诸位读者朋友们来说，最容易激发共同语言产生共鸣的主题又是些什么呢？念书学习的经验？考试得高分的方法？得了吧，这些乖乖牌话题还是留着对家长和班主任去说比较好。今天在这里还是让我们来聊些真正让人感兴趣的东西吧，怎么样？

虽然已经阔别校园数年，但以橙子近年来网上交流的经验来看，在这个宽带网络与P2P下载大行其道的年代，身为学子的诸位朋友对近年来逐渐成为年轻代主流话题内容的ACG（A：Animation，动画；C：Comic，漫画；G：Game，游戏）抱有兴趣的应该为数不少——至少对于正在兴致盎然阅读这个专栏的读者来说应该是这样没错。OK，我们找到了一个不错的切入点，一起来瞧瞧在这个主题上橙子又能找到些什么：

鲜站趣闻N事



对于信息化建设已经逐步完善的当代高校来说，校内BBS已经逐渐成为了校园交际圈的重要一环。而对于游戏爱好者而言，只要在交流版块中发出帖子号召一下联机同乐，只要主题游戏不是太偏门那么在大多数情况下都不会遭到冷场；相比于强调互动性的游戏（Game），仅仅提供了欣赏体验的漫画（Comic）与动画（Animation）在受众人群的基数规模上明显要相对小些。不过话又说回来，如果能从那些派系繁多且相对小众的爱好者中寻找到志同道合的同好者，那么彼此间的认同感反而可能会更深厚，不是吗？

可能有朋友会问：既然已经明说过并非大众主流，那又该如何去展开宣传寻求同类呢？其实，低调而合理且能展现个性的交流途径自然是存在的——想想看论坛BBS中每个注册ID最引人注目却也最容易被不知情者忽视的位置究竟是哪里，你会很容易理解下面这些链接的用途：

《南家三姐妹》圆盘型标志生成器

http://udagawafriday.ifdef.jp/minantoka.html

之所以要选择这部动画做例子，原因有两个：第一，这部片子的Logo非常醒目，无论是文字内容还是整体风格都很容易让人过目不忘，作为标志无疑是非常合格的；第二，虽然知名度仅仅在一般水平，但实际上这部动画实为近年来不可多得的上品生活主题动画，对此片抱有好感的观众不在少数，潜在的同好者群体规模不成问题。可想而知，把这个风格鲜明且个性十足的自定义Logo放在论坛ID的头像位置效果会如何呢？试过便知道。



另外，有关这个简单易用的DIY生成器唯一需要注意的就是，由于字体采用了日文字库，因此支持自定义的汉字数量不算多；不过，把输入法切换成繁体状态后的效果会好一些。

《幸运星》主题Logo制作器

http://raki.st/

“讲述宅人自己的平凡故事”，——这部动画的主题就是如此单纯。不过，回想一下当今国内的日式动画主流观众成分，估计不会有多少人会对这部片子受到如此追捧表示疑惑。当然，即使你不是宅人的话也无妨，要知道这部动画的原作实际上是四格漫画，因此即便是一般观众也可以当做幽默短片轻松地看下去，基本上不会有什么欣赏门槛之类的困扰。



需要注意的是，尽管在页面的示例中大标题似乎仅仅支持片假名输入，但实际上繁体中文一样可以被识别，只不过在字库数量上略有欠缺罢了。

《科学的超电磁炮》主题Logo制作器

http://to-a.ru/

原作系列总销量已经突破770万本，运用无数似是而非技术理论构架出世界观的架空幻想动画。十分值得一提的是，这部片子的基础原作并非漫画，而是在日本广受年轻一代推崇的“轻小说”文本作品。另外，这部动画的原作小说发展、出版与推广过程本身就是一部相当典型的奋斗史，喜欢励志故事的读者不要错过。

和其它生成器相比，这个制作网页的最大优势就是全中文界面，不存在任何上手难度，唯一需要留神的就是输入字数。



《K-ON》主题Logo制作器

http://kitchenstudio.biz/generator/kontape/

自开播起即人气居高不下，至今依旧势头未减，已经成为时代现象话题的热门动画。概括来说，这部片子讲述的就是一群高中女生聚集在一起展开社团活动（不理解这个概念的同学想象成课外兴趣小组即可……）的欢乐故事。听上去很没趣？具体实情如何自己看过才知道。

不过，虽然这部片子话题性与知名度都是相当之高，但这个可自定义的主题Logo却显得颇为平淡无奇，完全不支持中文输入更是最大的缺陷所在，试试英文字符吧。

除此之外，这里再附送一个更有趣的生成器，与上面那些Logo生成网页最大的区别在于，这个页面DIY生成的可是图像喔。



喵喵头像生成器

http://neutralx0.net/tool/bnmk.html



解决过一部分动漫爱好者同学的需求后，尚未满足的朋友们不必抱怨，真正好玩的部分才刚刚开始呢：

西太平洋大学学历生成器

http://www.51by.com/wenping/diploma.php

新鲜度	★★★
鲜理由	学历可以复制吗？可以。至少形式上如此



Pacific Western University

In recognition of successful completion of the requisite course of study and upon certified nomination of Faculty.
The Board of Regents has conferred upon

Huaixiangcheng

in recognition of the satisfactory fulfillment of the prescribed requirements for the degree of

Doctorate of Computer Science

with the rights, honors, and privileges thereunto appertaining
Dated this first of January, two thousand and six

Robert Miller
Chairman of the Board of Trustees

James Davis
President of University

秉承了某部无厘头喜剧“人人有功练”的伟大宗旨，这个生成器的主题就是“学历磨坊靠边站，人人都有文凭看”，很好！

没错，这个看上去冠冕堂皇的文凭生成网页所自定义的内容就是那串颁发者署名的花体字，具体使用方法一目了然，全无任何难度。唯一需要提醒的是，这个生成网页会把输入的第一个字母放在签名字串的最后边，记得敲字符前打个空格就好。

也许会有些同学表示茫然：这个纯属玩笑的廉价文凭生成器有什么特别吗？抱有这个疑问的朋友不妨拿推荐理由的第一小节做关键字搜索一下，你会发现这个东西的娱乐价值要远比想象中来的更有趣。

以下是插播时间：

——报告橙子，你的生成器效果不错！我在学校里找到了一大群同好！

不错不错，顶用就好。

——我还找到一位漂亮MM哦，嘻嘻嘻嘻！

很好很好，可喜可贺。

——不过，不过为什么人家和我一见面就头也不回地走掉了咧……



别慌别慌，让我看看——噢，这位同学请听好：

自古以来，同性相斥异性相吸就是亘古不变的自然法则；近年来虽然有美其名曰“伪娘”实则纯属败坏爷们名誉的妖孽兴起，但从舆论整体来看，刚直不阿的男性气魄依旧是吸引MM注意力的不二选择，你可知否？

——所以呢？

所以我的建议很简单：增强一下自身的男性气概，用天生的异性吸引力去博得漂亮MM的第一印象好感！

什么？你不知道自己的优势气魄水准？没关系，且来拿这个网站一测：

纯爷们气魄专业测试

http://www.pictriev.com/facedb/fs2.php

新鲜度	★★★
鲜理由	基于内容的图像分析研究测试网站，可靠性似乎更胜MD5码测试站一筹？

站如其名。这个站点测试的就是被测者的面容特征趋向于男性化或者女性化的比例，以及另一项对男生无关紧要但对女生而言至关重要的容貌属性，具体如何不妨自己一试。

和如今盛行于网际间的那些个MD5码ID测试网站最大的区别在于，这个站点的分析样本是测试者上传的头像照片，因此在靠谱指数上得分应该更高一些……吧。

顺带一提，我对这个站点对我自己的测试结果非常满意，当然是在忽略掉另一项指标的前提下。

♂ 100%
approx. age:
62

以下继续是插播时间：

——好失败，我的得分好离谱……

本是娱乐又何必当真。其实，作为现役上班族的橙子可是非常怀念校园生活的，虽说念书考试实在是好辛苦，但学生时代苦中作乐的种种行为如今回想起来还真是值得会心一笑；就拿简简单单的一支笔来说吧，当年可是从它上面找到过无数乐趣呢。

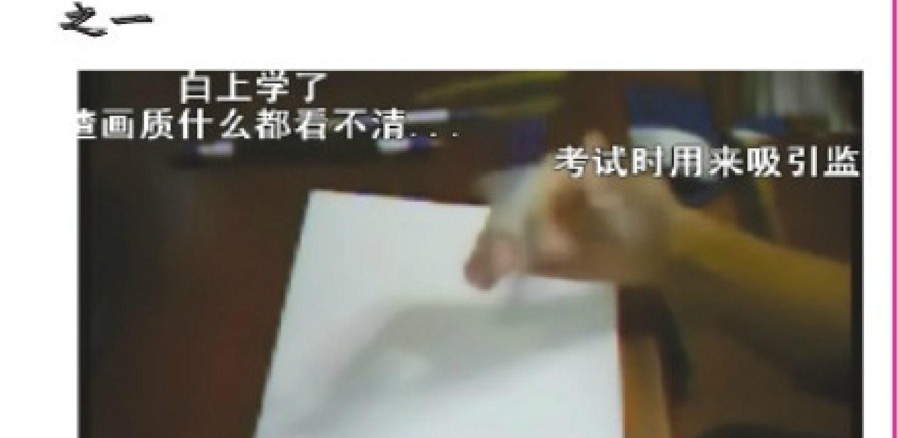
——笔？我写的字很难看的说……

别误会，这可和书法没什么关系。来看：

神魔的右手与胡来的左手

http://bilibili.us/video/av11781/

推荐理由：学生时代的不朽技艺之一



友情提示：

1.此视频中神乎其技的手艺可以吸引无数身处同一间教室内的同学注意力，性别不限；

2.此手艺是所有任课教师最为深恶痛绝的课堂行为，没有之一；

3.此手艺需要长期不懈的艰苦磨练方可终成大器，因此一开始千万别拿老爸送的派克金笔做上手练习；

4.无论如何，学生时代的头等大事依旧是努力学习充实自己，诸如转笔这类的旁门左道相比之下无非就是雕虫小技。如果你对踏实努力赢取前途抱有疑问又不愿意听人说教的话，在本期的读编往来中可以找到过来人的经验之谈。

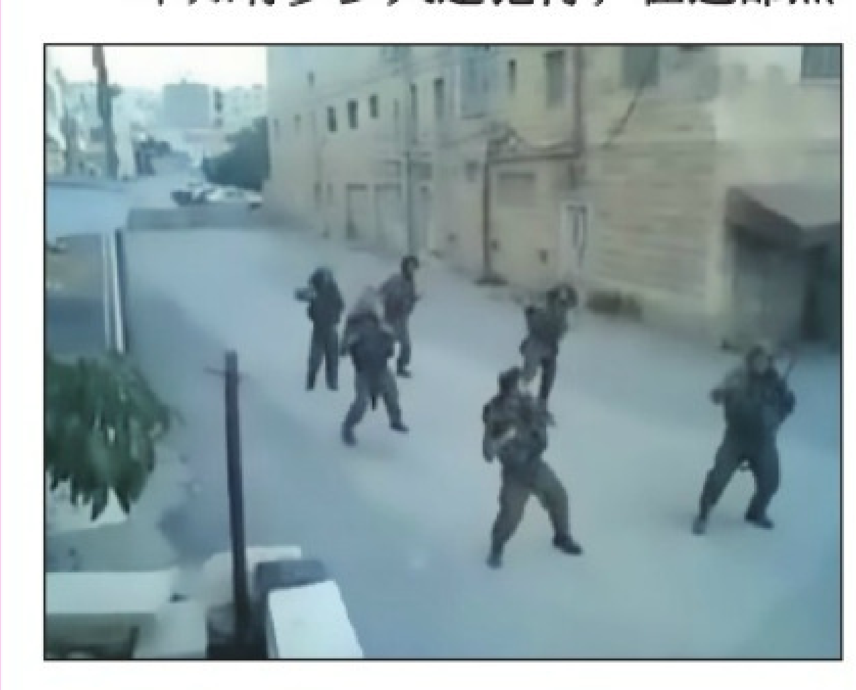
嗯……版面似乎还有空余？甚好，让我们继续，下面进入游戏时间：



现实版的街舞大兵

如果不出意外的话，拿到这本杂志的时候，大名鼎鼎的《星际争霸Ⅱ》应该已经在国外正式上市了吧。等不及国内代理的玩家朋友们应该已经通过网购顺利入手了，怎么样，好玩吗？

不知有多少人还记得，在这部热



门游戏的Beta测试版中，框选上一队Terran的Marine然后敲下回车在命令行中打入“/dance”，你会发现这些武装得像个罐头的小兵会表演上一段十分有趣的舞步……作为闲暇娱乐的游戏如此设计自然不算过分，但谁曾想到现实中的大兵也会如此幽默呢？

就在不久前，一小队以色列的士兵在希伯伦街头巡逻时兴致大发，毅然在任务中途跳起了“街舞”……虽然这段被上传到Youtube的视频很快便以“有损军纪”为由而被删除，但流传的势头又怎会如此轻易便被截断？

http://v.youku.com/v_show/id_XMTg3NTgxNjYw.html

推荐理由：谁说被上帝偏爱的步兵没有幽默艺术天赋？

创世纪的第七天

《圣经·旧约》的第一章“创世纪”是个非常有趣的章节，情节非常简单，但给予我们的启发却是无穷的：

上帝说，“要有光”，就有了光。

（以下略）

到第七日，上帝造物的工已经完毕，就在第七日歇了他一切的工，安息了。

然而，那些放假的人类发觉这没事干的假期实在是不好玩，于是便说：让我们也来试试创世吧；

于是，便有了这部游戏：

Doodle God

http://www.notdoppler.com/doodlegod.php

推荐理由：创世纪果然棒！

哎哎哎，大家不要误会……虽然上面介绍得很有一本正经的意味，但实际上这个在线Flash游戏可是远没有什么严肃可言。具体玩法非常简单，拖动不同的元素进行组合并合成新元素即可，游戏的最终目的就是完成14个类别共115种元素的收集——至于游戏的乐趣，不同的排列组合本身便非常有趣，有些配方更是意想不到地幽默，大家可以试试“人+野兽”、“人+龙”的组合，当然，“人+人”的公式也不要错过……



3D+1D=?

世界上有两种玩家：3D眩晕症患者与非3D眩晕症患者。

很不幸，一向喜欢乱玩游戏的坏香橙偏偏就是前一种人，因此每当遇到需要判断空间方向感的游戏立马就会眩晕、恶心、彻底找不到北。

因此，当这部名字看上去十分怪异的游戏放在他面前时，好奇之下一探究竟的结果就是彻底的眩晕、恶心、不知东南西北为何物。

哎，这似乎也不能全怪他，谁让这个游戏提供的维度比三维还多一度呢：

4D迷宫

http://www.kongregate.com/games/Underworldling/4d-maze

推荐理由：货真价实天旋地转的Flash Game

这里还附有一张纸条，似乎是瘫倒在电脑前的坏香橙晕过去前的最后留言：

“操作方式：

A键：X-1　D键：X+1

W键：Y-1　S键：Y+1

J键：Z-1　L键：Z+1

I键：K-1　K键：K+1

注意，3D眩晕症患者谨慎尝试！” P



制图设计何必用牛刀?

——小软件帮你大忙!

■贵州 冰河洗剑

关键字：制图 设计 小软件

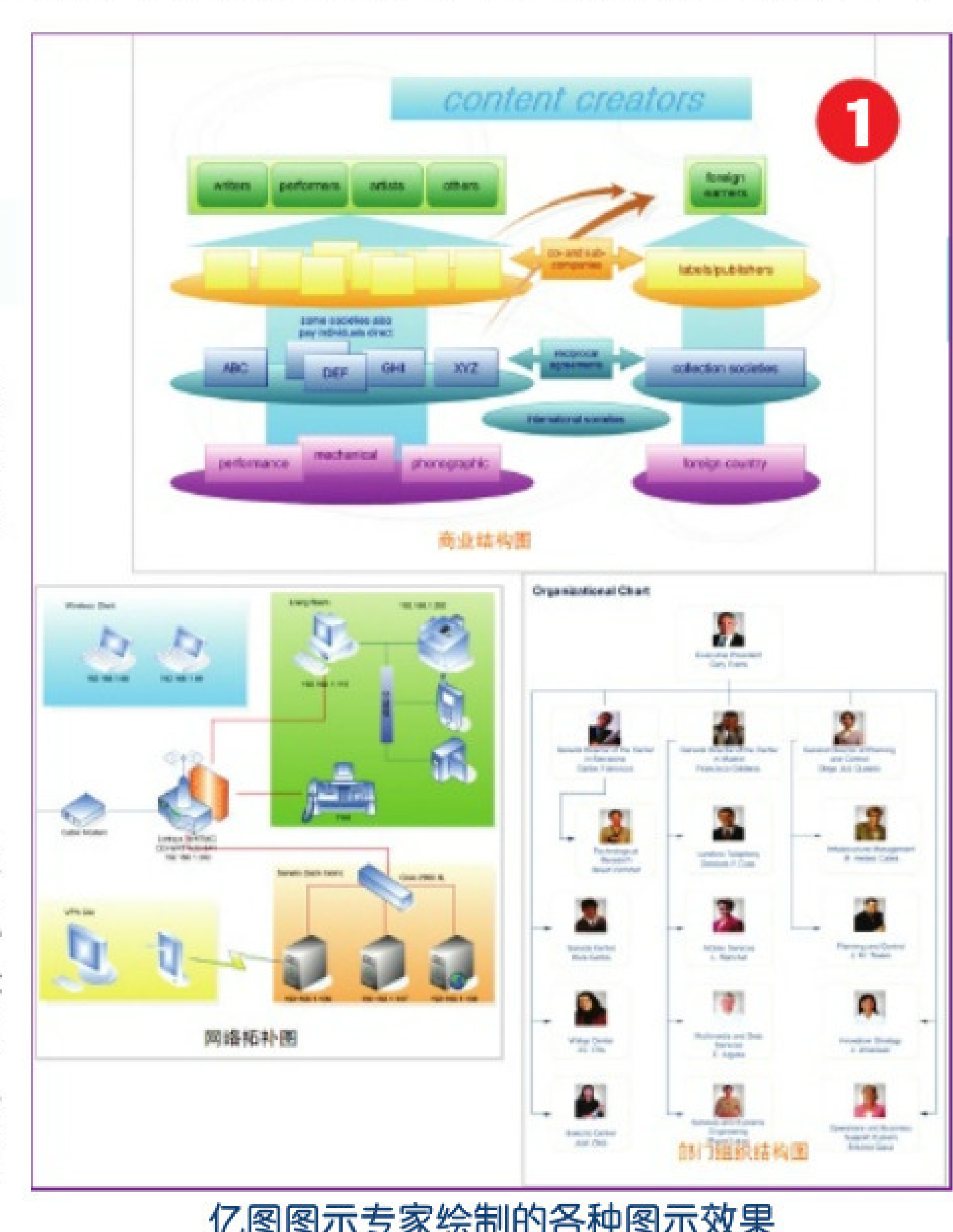
编者按： 有些软件，我们平时基本上用不到，但找不到时却会焦头烂额……有些软件，功能强大却庞大复杂，没人想用它，但时常不得不因一个小功能而安装它们……还有一些软件，它们体积小巧，功能却能媲美许多庞大的专业软件，平时它会静静地躲在硬盘的角落，当关键时刻到来时，它们就能帮上大忙！

没装Visio？漂亮图示照样轻松绘

Microsoft Word 2007/2010增强了SmartArt插件工具，可以制作出精美的流程图及层次结构、循环或关系图表。但制作复杂的思维导图、网络图等各种商业技术绘图，还是需要专业的Microsoft Visio软件。Visio虽然功能强大，但是安装不便，操作也不易上手，很少用户会主动安装它。

1.精装版Visio——亿图图示专家Edraw Max

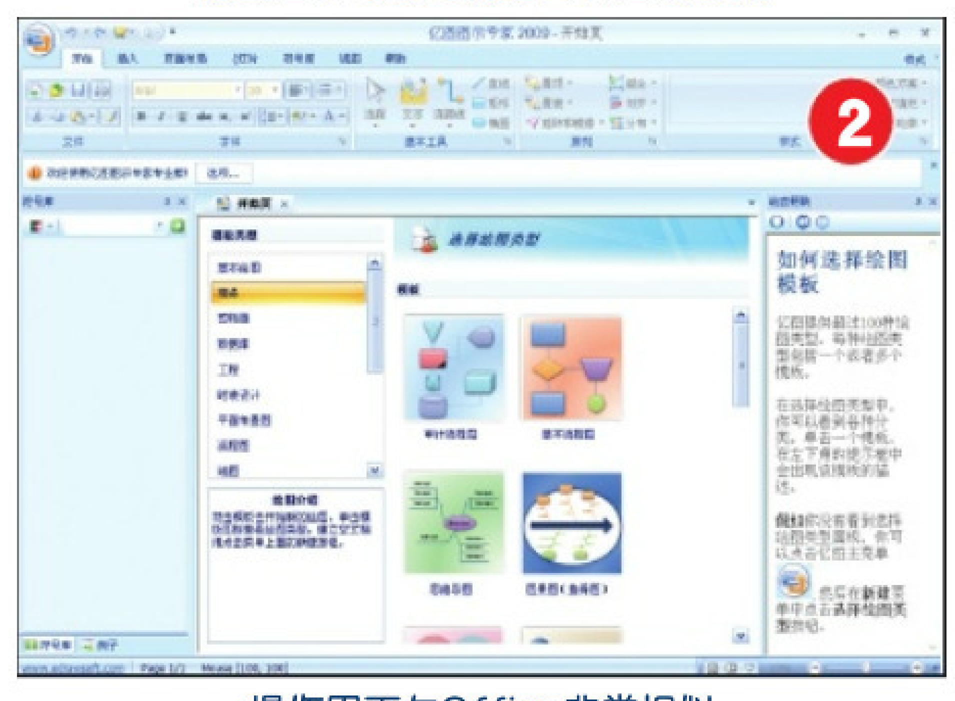
如果让庞大的Microsoft Visio驻入系统只为画个图表，就有些得不偿失了。一款名为亿图图示专家（Edraw Max）的图表制作软件体积小巧，但功能却不逊于Microsoft Visio，多数情况下完全可作为替代品。Edraw Max是一款矢量绘制软件，体积仅有不到10MB，它采用全拖拽式操作，所见即所得，并提供丰富的模板库及强大的图文混排功能，使用它可很方便地绘制各种专业的流程图、组织结构图、网络拓扑图、家具设计图、商业图表等（图1）。



亿图图示专家绘制的各种图示效果

2.比Word更便捷，快速绘制流程图

Edraw Max的界面和操作与Office 2007非常相似，左侧为图形模板符号库，中间是绘图区。在开始页中提供了大量的图示模板（图2），可选择要创建的图示类型，这里先来创建一个基本的流程图。



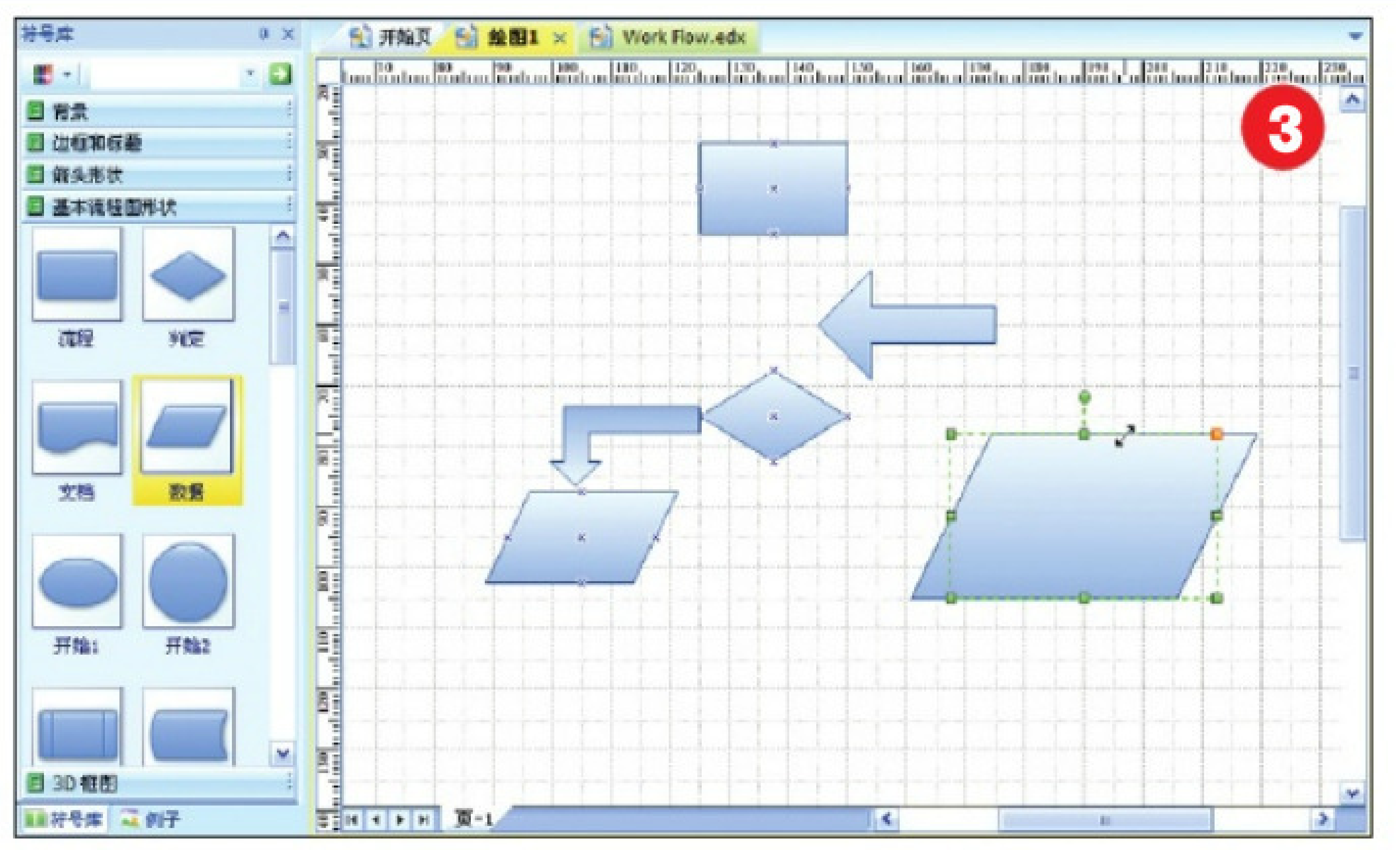
操作界面与Office非常相似

（1）生成程序图形状

选择“基本流程图”类型后，软件自动创建一个绘图，并在左侧的符号库侧边栏中，显示绘制基本流程图所需的各种符号模块，包括箭头、形

状、边框和标题等（图3），只要将需要绘制的图形拖放到右侧绘图区就可以了。

将图形、箭头、注释框等拖放到绘图区后，可对图形进行任意的旋转、缩放、调整，并添加文字。某些箭头类的形状可通过工具栏上的旋转和镜像按钮（图4），修改制作出多个方向的所需开关。

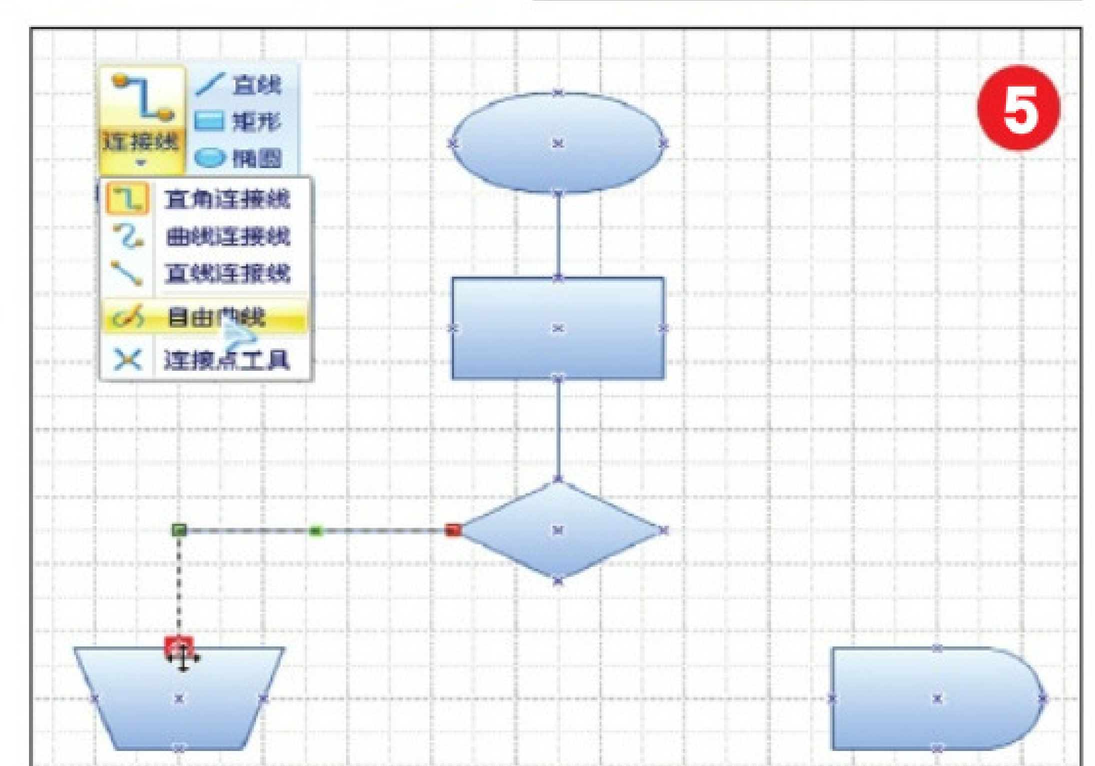




（2）建立流程

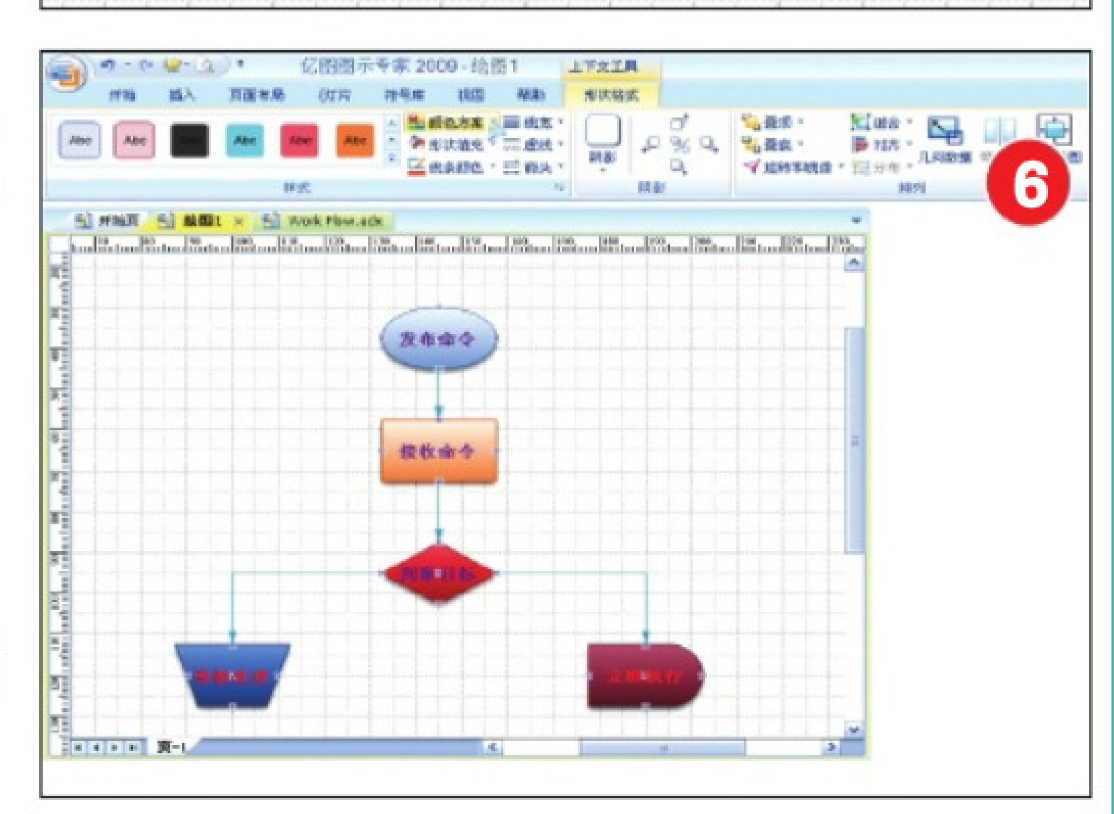
将图形拖放到绘图区后，图形边缘的特定部位会出现“×”形标记，表示可以在这些地方进行流程图的连接。点击工具栏上的“连接线”按钮，鼠标移动到连接点时会出现红色提示框，然后用鼠标左键选中，并拖到另一个图形的连接点释放左键，即完成了两个图形的连接（图5），同时还可拖动连接线的各结点，改变连接线的形状。

如想改变连接点位置，可使用“连接点工具”，拖动连接点，将连接点放在图形边缘的任意位置。在“连接线”子标签页中，也可对连接线进行更加个性化的设置，并可在“形状格式”中，设置箭头、颜色、线宽与阴影等。



（3）美化流程图

在绘制完流程图后，可使用配色功能，使流程图色彩更加鲜明，富有层次性。使用鼠标选中某个区域后，在“形状格式”子标签页中，点击“配色方案”工具栏按钮，选择不同的配色方案。也可自定义配色方案，进行形状填充、改变线条颜色等（图6）。



修改配色方案

（4）导出流程图

在流程图绘制过程中，随时可将未编辑完的流程图保存为“*.edx”文件，下次打开后继续进行编辑。在流程图绘制完毕后，可以使用“导出”按钮，将流程图保存为图片格式文件，并可设置图片导出的各种属性（图7），以方便打印和输出或在其他软件中调用。另外可直接将流程图导出为Word、Excel格式（图8），或导出为网页、PDF等。



可将流程图导出为Office文件格式

提示

在软件“插入”功能页中，除了插入文本、注释、符号和图片等，也提供了Office对象接口，可直接将Word格式的图表、幻灯片、工作表格插入绘图（图9），并可使用Word的公式编辑器在绘图区进行公式编辑等。



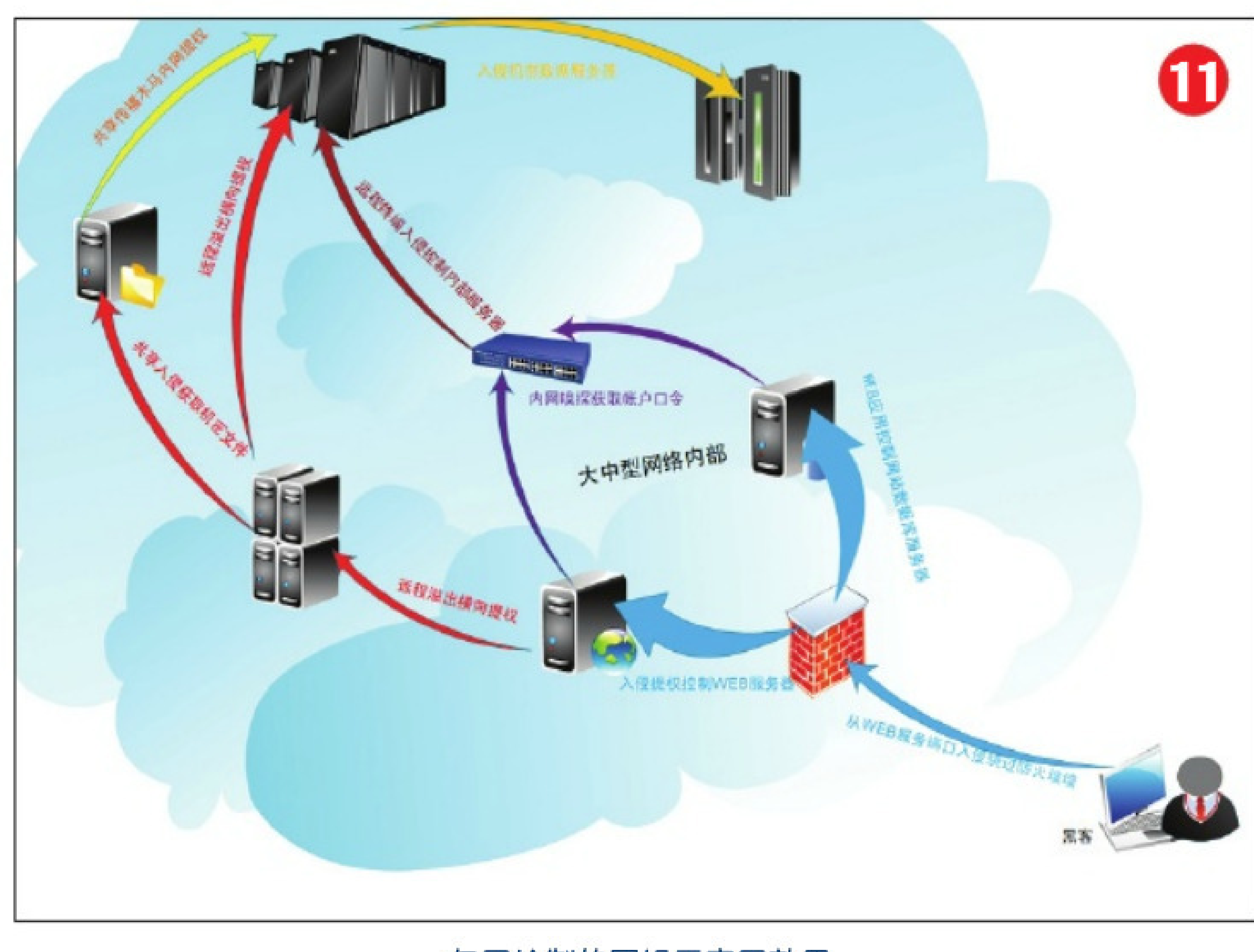
3.丰富模板，任意绘图

软件中提供了非常丰富的形状模板库，除基本流程图外，还有网络图、电子线路图、组织结构图、地图、工程图、时装设计图等，所有绘图无所不能。

点击“符号库”侧边栏中的压缩包按钮，可见软件提供了多达14种大类的数十个模板库（图10）。只需利用内置的模板库，简单地拖曳修改，就能绘制出多种行业图表。这里我们来绘制一个大型局域网内部网络安全渗透的示意图（图11）。

首先，需要绘制局域网内部网络结构图。在局域网中有Web服务器、文件服务器、数据库等服务器主机，可选择模板库中的“网络图”→“服务器”，即可拖曳生成各种服务器图示了（图12）。然后需要绘制大型机、交换机、防火墙、Internet云等网络设备，在“网络图”→“网络和外设”模板库中可得到相应图示（图13）。至于黑客人侵者图示，可在“网络图”→“计算机和显示器”和“剪贴画”→“人物”中得到。箭头可在“常用基本符号”中得到，并可修改配色。





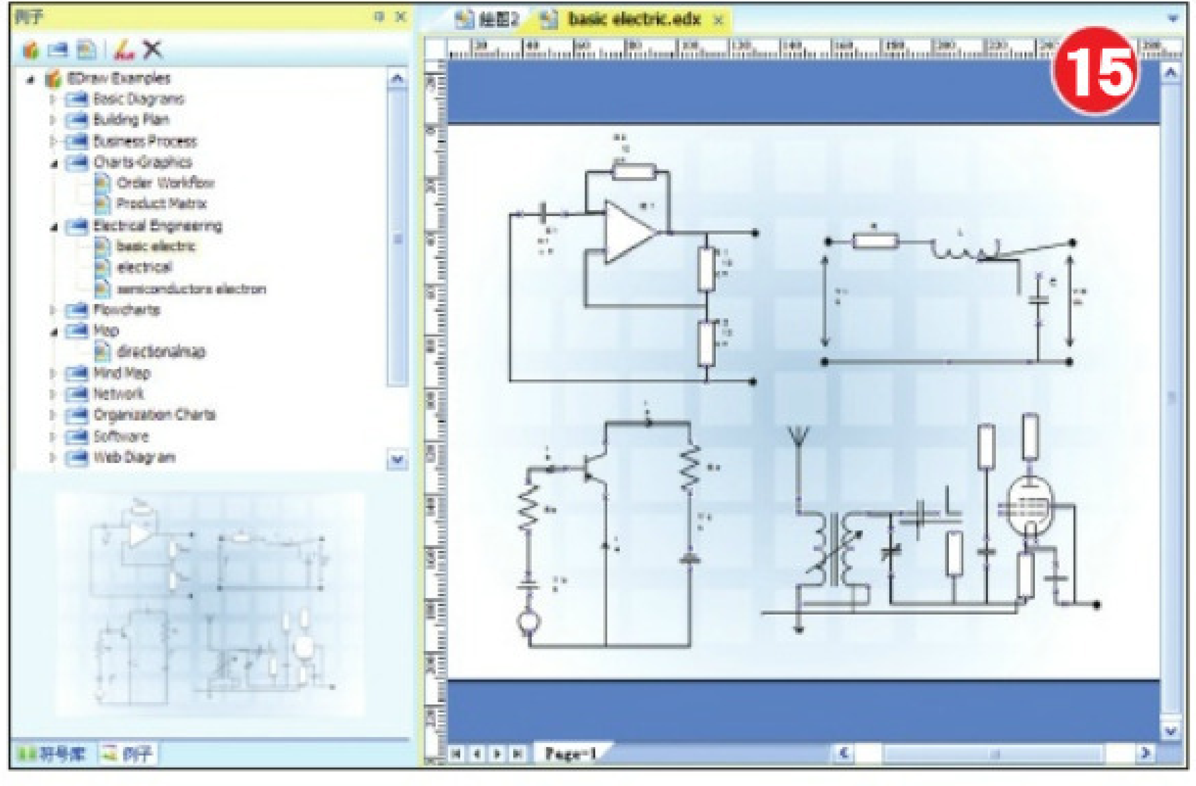
亿图绘制的网络示意图效果



网络服务器图库

添加所有基本图示后，拖动它们置合适位置，即绘制出了基本的网络图。另外，各种元素会有重叠的情况，可通过组合与层功能进行调节控制（图14），可轻松得到一幅满意的网络图。需要绘图实例时，可切换“字符”库侧边栏显示“例子”，在实例库中提供了多种类型的流程图和网络图模板，可预览并打开直接进行编辑修改（图15）。





实例库中的电子线路图效果

让图表动起来，Swiff Chart制作Flash数据图表

在写报告做PPT、撰写文章时，常常会需要制作各类数据图表。日常制作图表大都使用Excel，不过Excel中的图表太死板，当需要将数据图表插入PowerPoint或制作演示动画时，如何让图表动起来呢？

Swiff Chart是一个动态图表制作工具，只需按照向导几步简单操作，即可绘制出各种动态的常见统计图（如条形、饼形、折线统计图等），并能保存为Flash格式制作动画或幻灯片，让图表更炫更漂亮。



1.生成图表

执行Swiff Chart后，点击“新建图表向导”进入制作向导（图16）。

首先要求选择图表的样式类型，内置了柱形、条形、折线、饼图、组合、泡状等十大类型，每大类下还有具体样式（图17）。选择图表源数据时，软件提供了两种方式（图18），导入数据时可从Excel或TXT文件中进行导入，还可直接在窗口中复制粘贴Excel数据（图19）。最后点击“完成”按钮，即可生成漂亮的图（图20）。



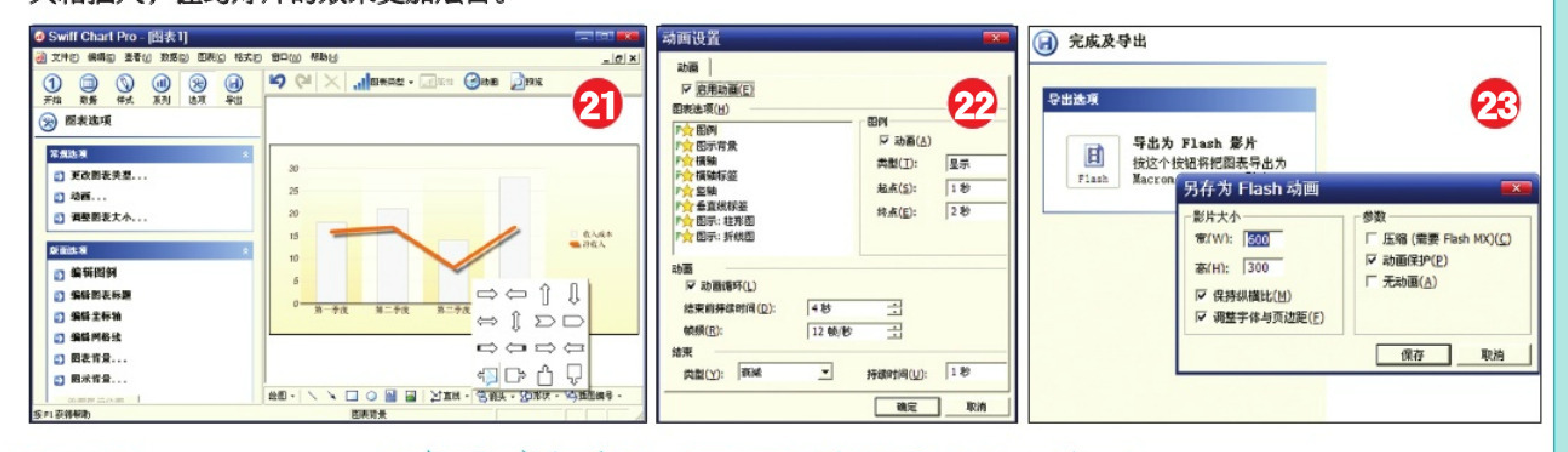
可直接在窗口中复制粘贴数据　　图表效果

2.修改编辑图表样式

点击工具栏上的“图表类型”“属性”等相关按钮，可对图表参数进行修改。如果觉得图表不够漂亮，还可在“样式”功能页中选择新的图表样式。在“系列”中则可对图表样式进行更细致的调节（图21），并可设置辅助工具，如直线、箭头、形状、插图编号等，对图表进行二次编辑，添加所需内容。

3.预览生成动态图表

最后点击“预览”按钮观看效果，如果不满意，可点击工具栏“动画”按钮，对图表选项、动画帧频等进行调节（图22）。最后，点击菜单“文件”→“导出为Flash”命令，弹出Flash参数设置对话框（图23），对动画尺寸、是否压缩、是否启用保护等参数进行设置。完成后，精美的Flash数据图表就制作完成了。导出的图表可直接在PPT中通过工具箱插入，让幻灯片的效果更加炫目。



我家我设计，不用CAD和3DMAX

房屋装修前得先做出效果图，但CAD和3DMAX都是高手的专利，操作起来太复杂，想要自己设计房屋吗？就算没有电脑应用基础，用“我家我设计”只需短短几分钟，就可变成家居设计高手！

这款免费家居效果设计软件内置了近万个模型供下载使用，包括桌子、沙发、椅子、洁具、电脑、地板等各类家居配置，大大降低了设计难度，电脑菜鸟只要几步就能完成装修设计。

1.绘制户型平面图

进行家装设计的第一步，当然是要画出平面户型图。软件可直接连接“新居网”，搜索下载许多城市中的楼盘房屋平面户型图。如果自己的户型未被收录在新居网中，可以选择手工绘制户型平面图。

网上下载户型图

在“平面户型”状态下，点击左边面板中的“搜索我的房型”，在弹出对话框中输入所在地和楼盘名（图24），然后点击“搜索”。在搜索结果列表中选择找的楼盘，打开后在左边户型列表中，即可下载户型数据到软件中。



（1）绘制户型框架图

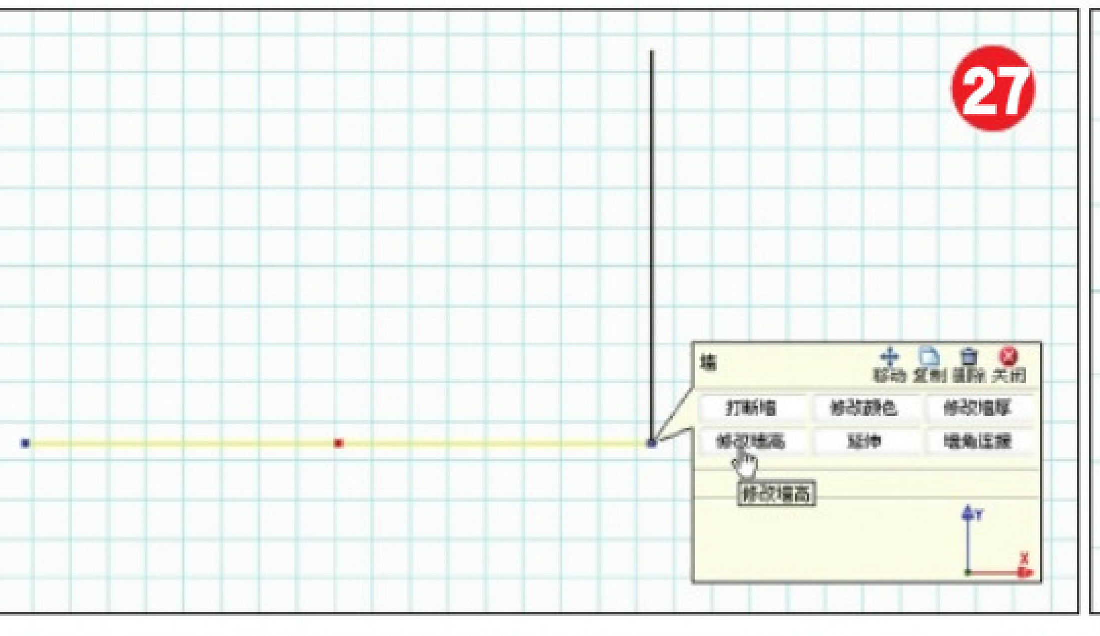
首先需画出房屋的墙壁结构，在“平面户型”状态下选择“自由画墙”（图25），再点击“开始画墙”，在绘图区点击鼠标左键，创建墙的起点，拖动后点击左键确认墙的终点长度，即可完成一面墙。在画墙时，可通过键盘直接输入尺寸数字和角度，精确画出墙的长度与方向（图26）。画好一面墙后，再次点击“开始画墙”，可沿刚才的终点画下一面墙。

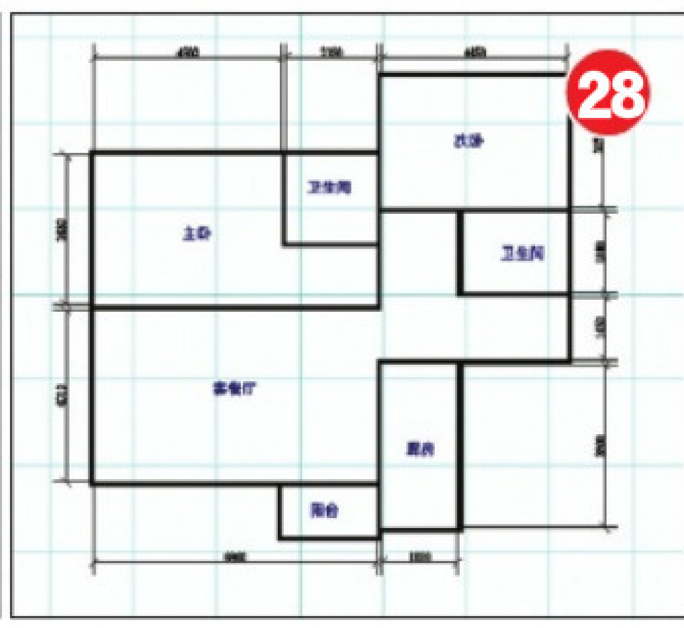


选择某面已画好的墙，可选择打断墙（图27），再拖动鼠标来选取中间节点来确定另外一段墙的起点。想增加墙的长度时，通过编辑面板的“延伸”来延长墙的长度，或通过拉长墙的端点来拉伸墙的长度。画出所有墙后，并把墙链接起来，即得到户型框架图。

另外，也可通过“画单房间”功能，通过多个单体房间来逐渐拼凑户型框架。在“平面户型”状态下选择“画单房间”，在左边面板中修改单体房间尺寸即可。点击“更多房型”，可选择不同房型结构。绘制好户型框架图后，可使用“编辑”菜单中的“文字”命令，标注上各房间名称（图28）。







为平面图标注尺寸

在绘制户型平面图时，可用户型长宽标注尺寸。点击菜单“编辑”按钮，里面有3个尺寸标注命令。“水平垂直标注”是用于标注水平或垂直的墙面，“平行标注”则可标注有角度的墙面，使尺寸与墙面平行（当然也可用于标注水平或垂直的墙面）。“角度标注”则用于标注各种夹角度数。标注的方法很简单，确定起点和终点后，拖动尺寸到合适位置即可（图29）。



标注平行尺寸

（2）添加门窗

在户型框架图的基础上，可很方便地添加门窗。在下方的项目栏中，可选择添加单开门、双开门、推拉门、折叠门，以及普通窗户、飘窗、转角飘窗等。添加方法很简单，选择要添加的项目后，在左侧参数栏中修改尺寸、高度和深度等，在要安装项目的墙面上点击鼠标确认即可（图30）。

门窗添加后，再次选择时会弹出浮动菜单，对门窗参数进行修改（图31）。基本的户型平面图绘制完毕后，可点击菜



添加门窗

平面户型图完成效果

单“文件”→“保存平面布置图”命令，将当前绘制的平面户型图保存为图片。

2.布置家具灯饰等

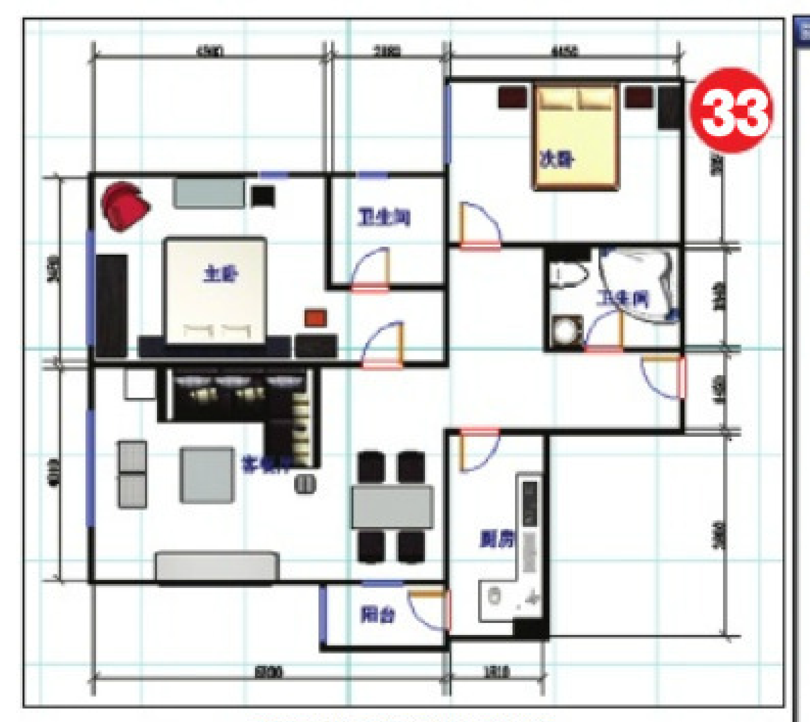
接下来我们在房屋中布置摆放家具，安装灯饰、家电等。在“家具布置”页面中，选择左侧家具列表中的相关类别，包括家具、卫浴、家电、厨房用品、灯具等。选择某个家具模型，将家具放置相应位置，通过空格键来调整家具方向。在编辑面板可对家具尺寸、位置等精确调整，最后点击鼠标左键确定完成摆放（图32）。

另外，选择分类下的“组合分类”，可以布置组合家具，非常方便。然后根据需要布置家电、卫浴、橱柜、餐桌等。在布置吊灯、材质类（瓷砖、马赛克、地板、墙纸、涂料、布艺、木材、石材）等分类模型时，需要在“三维空间”状态下才能进行。最后生成布置好家具的效果图（图33）。

软件默认内置的模型不够多，应下载更丰富的模型库。选择模型最后面的“更多”图标，或者点击“网上图库”按钮，即可进入模型图库页面。在模型图库页面，将模型小框打勾，然后点击下方的下载按钮，进行批量或者单个下载（图34）。也可点击模型小图，进入模型详情页面，查看模型尺寸大小及颜色等是否合适（图35）。



摆放家具



布置好家具的效果



装修立体效果

3.查看装修效果

房间布置完毕后，就可以查看效果了。点击界面上的“三维空间”，切换到3D模式，可查看到装修立体效果（图36）。

使用预览图下方的各种功能按钮，可以设置视图大小，实现拉进或缩放和视图的距离，并可调整视图方向与角度等。其中最重要的是“进入房间”按钮，可以进行3D房间中进行漫游，更直观地欣赏整体效果（图37）。进入房间后将增加调整视角按钮，也可以选择“退出房间”转换三维视觉模式。在进入房间时，随时可点击“保存图片”，保存不同角度和位置的房屋装修效果图。

除了导出各种效果图外，软件还有一个很实用的地方——可生成装修统计列表，显示家具、灯饰及铺砖等的数量与价格等（图38），方便用户采购时参考。



进入3D浏览房间



装修材料列表清单

记灵感作归纳，FreeMind绘制思维导图

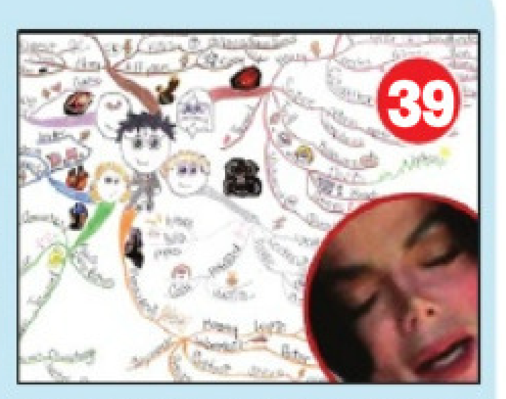
学习时作归纳总结，思考问题时理清思路，绘制提纲图或思维导图是个好方法，使用Word等工具时太麻烦，如果使用FreeMind则更加简便。

MindMap思维导图的应用（图39）

MindMap是英国人托尼·巴赞创造的一种笔记方法，和传统的直线记录方法完全不同，它以直观形象的图示建立起各个概念之间的联系。在国内，MindMap又被称为脑图或思维导图。

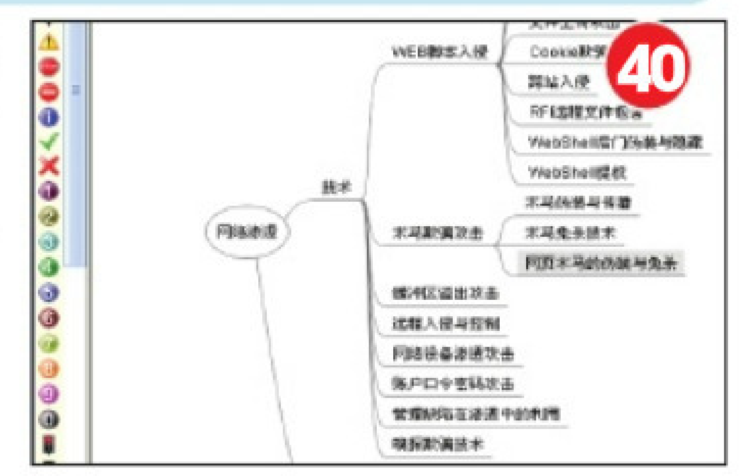
思维导图（Mind Mapping）以放射性思考（Radiant Thinking）为基础的收放自如方式，除了提供一个正确而快速的学习方法与工具外，运用在创意的发想与收敛、项目企划、问题解决与分析、会议管理等方面，往往产生令人惊喜的效果。它是一种展现个人智力潜能极至的方法，可提升思考技巧，大幅增进记忆力、组织力与创造力。它与传统笔记法和学习法有量子跳跃式的差异。

常用的思维导图软件有Mindjet MindManager、Inspiration、FreeMind等。


杰克逊自画的思维导图价值30万美金（来源百度百科）

在FreeMind中新建一个文件，自动出现一个根节点。点击鼠标选择后，可修改为所需的文字。然后按下Insert键，或点击菜单“插入”→“新的子节点”命令，输入文字，确认后即可建立第一个子节点，直接回车后可创建第二个子节点。

再选择第一个子节点，重复使用Insert或菜单命令创建第二层子节点，完成所有节点的创建与编辑，即可得到一幅提纲图或思维导图。绘制方法非常简单，完全不必像Word中一样，需要麻烦地绘制各种箭头和线条，软件自动生成漂亮的树状图（图40）。


多层次归纳总结图

如想让图形更美观些，可进行格式操作。在“格式”菜单中，对节点和连接线的颜色及样式进行修改，还可在每个节点前插入不同的图片或图标进行美化。另外，每个节点都是可折叠或展开的，能根据需要方便地导出为图片、PDF、网页和Office文档等。

除了FreeMind外，还有许多类似的思维导图制作软件，例如国内的“思想快车”，体积仅800kB，无需安装即可使用。思想快车的操作方法和快捷键设置与FreeMind完全一样，而且生成的思维导图样式更加漂亮美观（图41）。


思想快车的样式方案色彩很漂亮

不用Camtasia Studio，必备的小巧屏幕录像软件

有时需要将电脑桌面操作录制成视频，TechSmith Camtasia Studio是强大的屏幕录像软件，但是体积同样不小，而且非常耗资源，电脑中很少会安装这款软件。如果备上一款仅200多kB的绿色录像软件Screen2exe，就可随时录制急需的视频了。

1.十分简单的录制方法

Screen2exe不用安装就可录制屏幕视频，首先要求选择要录制区域，默认则是整个桌面。在预览窗口中，点击鼠标拖动选择要录制的区域大小，也可点击下方“刷新”旁的方框按钮，点击选择指定的程序窗口对象。在右侧边栏中，可以选择录制视频的帧率，使用标准的2fps就可以了，并可选择是否录制声音（图42）。

设置完毕后，点击“开始录制”按钮，倒计时后即可开始录制屏幕视频（图43）。在录制过程中，可以按下F9键暂停和恢复，录制完毕后按下F10停止录制。




选择屏幕录制区域



录制倒计时窗口

2.编辑功能也强大

录制结束后，弹出操作对话框，在保存前可进行简单的编辑。打开编辑窗口后，在界面中间可播放预览视频。通过拖动改变视频起始和终止点，可以剪切掉开头和结尾不必要的片段。使用“优化帧”功能可删除一些不必要的帧。

在视频界面上添加文字注释，可对重点内容进行标记。如果需要突出某个操作区域，可使用“缩放/焦聚”功能，放大该操作区域。另外，如果配音不正常，可选择重新配音。有时录制的视频和声音有不同步的现象，可通过添加延迟时间进行同步。在功能上，Screen2exe基本具备了与TechSmith Camtasia Studio同样的编辑功能，很难想象这些功能是一款仅200kB的软件实现的。

视频编辑满意后，点击“完成”按钮，弹出视频输出对话框。可选择3种视频保存格式：EXE、AVI和SWF，并可设置输出质量。点击“立即保存”按钮，就可按指定格式保存视频了。



关键字：Grub 个性化启动 WinPE

编者按：计算机存储分为本地和移动两类介质，相对于本地硬盘上的系统启动而言，光盘、U盘等移动介质由于出现得更晚，因此其启动机制也有所不同。2010年8月上期本栏目对硬盘系统启动进行了应用性研究，而移动介质的系统启动更复杂也更加实用，这次我们就来一同看看。

Grub4DOS的个性化修改

在对硬盘系统启动的学习中，我们已初步讲解过系统启动工具Grub4DOS，它是一个以Grub为基础的引导工具，而Grub则是一个遵循多重启动规范的启动管理程序。本文我们会全面使用Grub4DOS作为多系统管理工具。不过之前要做一些修改，因为许多如“Ghost一键还原”类的工具也会利用Grub修改引导文件，导致我们使用时覆盖冲突。为避免该情况，我们可对Grub4DOS的启动文件做个性化处理。

1.修改外置菜单“Menu.lst”名称

“Menu.lst”是Grub4DOS的外置菜单文件，由于一些软件也会生成同名文件，造成它的重复及冲突。对其直接改名是无效的，因为引导程序仍会默认搜索menu.lst，所以在改名的同时也要修改引导程序，令它读取我们的菜单文件。

（1）用UltraEdit-32等编辑软件打开“Grldr”文件。

（2）点击菜单“搜索”→“替换”，勾选“查找ASCII”和“匹配大小写”，在“查找什么”栏填入“Menu.lst”，替换为你需要改的外置菜单名字，注意必须同样是8位字符，比如笔者改成“Myldmenu”，点击“全部替换”（图1）。

（3）使用大写字母再进行搜索并替换一次，然后保存退出。

（4）现在Grldr的外置菜单配置文件已不是“Menu.lst”而是“Myldmenu”，使用记事本打开“Boot.ini”文件进行编辑即可。

2.修改grldr名称和编辑内置菜单内容

以上方法不能解决根本问题，因为Grldr文件也可能被覆盖，而许多替换后的Grldr文件不使用外置菜单，导致菜单文件失效。这里同样采用改名的方式，让程序读取我们自定义的Grldr文件，从而保证菜单文件、Grldr文件均能正常被调用。

（1）Grubinst工具可简单可靠地修改Grldr文件名（http://download.gna.org/grubutil/）。以Grldr改名为Mygrldr为例，首先把Grldr复制到C盘根目录，并改名为Mygrldr。然后在Grubinst目录下执行以下命令：“grubinst -e -b=mygrldr C:\mygrldr”。

（2）“Boot.ini”中相应改成：“c:\mygrldr="My GRUB4DOS"”。

（3）使用Grldrtool工具修改Grldr内置菜单，这个工具是图形化界面，不仅可以编辑修改内置菜单，也能修改外置菜单名称和Grldr文件名。



（4）启动Grldrtool载入Grldr文件，在菜单名里可修改外置菜单Menu.lst名称，文件框附带有8位字符的限制，不会修改出错，在“目标文件”项内可修改Grldr名称（图2）。

（5）在下方的文本编辑区内，列出的是默认菜单内容，可直接编辑，不过其长度有4kB限制，超出部分会自动忽略。

（6）点击确定，将修改好的Grldr文件放置到系统引导区。





3.修改Grub4DOS的菜单背景

（1）Grub4DOS的默认菜单是黑底白字，如觉得简陋可自定义背景，只需要在菜单中加入一行命令“splashimage (hd0,0)/boot/grub/boot.gz”即可。其中“Boot.gz”是背景图片的压缩格式，其解压后是“Boot.xpm”。当然，也可不压缩直接引导扩展名为“.xpm”的文件，效果如（图3）所示。

（2）Grub菜单背景图的格式要求为分辨率：640×480、14色、XPM格式。这个格式的文件再Linux下制作比较简单，如果要在Windows下制作，首先准备好对应分辨率的图片文件，可用ACDSee进行裁剪（图4）。

（3）安装好ImageMagick软件，在“运行”中输入“cmd”后回车，再执行命令“convert xxx.jpg -colors 14 -geometry b1.xpm”（其中xxx.jpg为想转换的文件名），并把生成的“B1.xpm”拷贝到某目录，例如系统区Boot目录下，再向“Menu.lst”中相应添加“splashimage /boot/b1.xpm”即可（图5）。

（4）这个方法制作背景图的最大问题是显示效果不完美，颜色有些失真（图6）。



启动光盘的基本制作

启动光盘从原理上来说共分3种，最常见的是启动时模拟软驱，这种光盘引导时加载软盘映象。其次是直接光盘启动，引导区存储的是一小段程序，这段程序直接执行光盘上的其他程序，Windows NT/2000/XP的安装光盘均为这种形式。第三种也是直接从光盘启动，但有多个引导映象文件（Multiple boot images），这种多重启动光盘称作“El Torito multiple boot image”。前两种方式是另一种规范，称作“El Torito single boot image”。

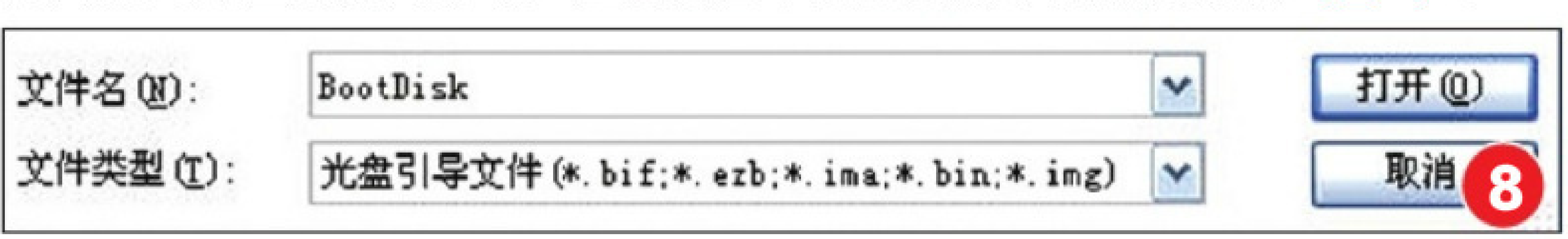


1.制作模拟映像启动光盘

（1）要制作可启动光盘必须使用支持制作可引导型光盘的工具，最为常见的就是UltraISO。启动后点击的“文件”→“新建”→“启动光盘映像”（图7）。

（2）在弹出的“加载引导文件”窗口中，选择预先准备好的软盘映像文件或硬盘引导映像。引导映像文件根据制作工具不同拥有不同格式，软盘和硬盘映的格式通常是IMA或IMG，这里添加的是DOS启动镜像（图8）。

（3）引导文件处理完成后返回程序主界面，确认光盘目录中已经变成“可引导光盘”，此时主窗口中可继续添加光盘内容，将下方资源窗口中的文件夹或文件直接拖入即可，注意容量不要超过刻录光盘的限制（图9）。





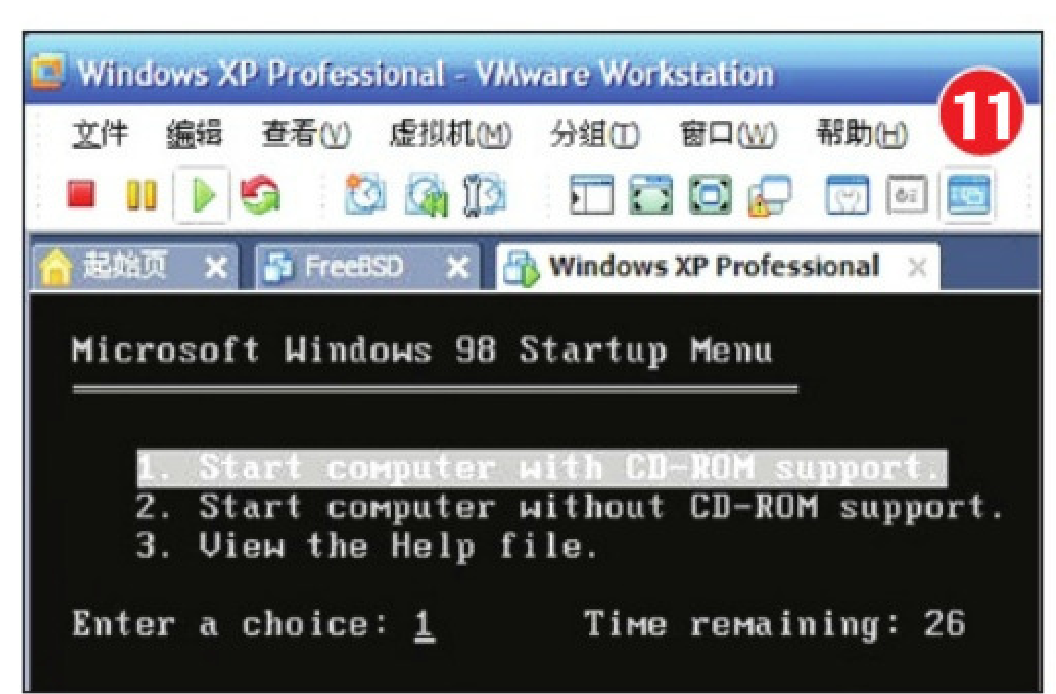
（4）要改变默认光盘容量限制，点击“文件”菜单中“属性”，在设置窗口的文件系统页面，点击下拉框即可切换不同种类的光盘，当然也可修改光盘的标签等属性（图10）。



（5）光盘内容编辑完毕后保存为ISO镜像文件，测试正确即可刻录为光盘。

（6）使用VMware虚拟机加载刚制作的ISO镜像作为光驱，启动虚拟机并设置从光驱启动，就可看到熟悉的DOS启动界面（图11）。启动后进入命令行界面，通常虚拟软驱的盘符为“A”。

（7）用户可在从网络下载标准的DOS启动盘映像，如果要制作个性化的DOS启动盘，例如添加USB驱动、输入法等等，可借助工具软件WinImage进行映像编辑，软件的界面很简洁（图12）。





2. 制作Windows启动光盘

（1）我们知道Windows安装光盘属于之前介绍的第二种光盘启动方式，它的启动是这样的，计算机先加载光盘引导文件，引导文件再依次读取光盘上的Setupldr.bin、Ntdetect.com，然后再加载驱动程序，并读取txtsetup.sif，最后进入Windows系统安装。这个过程中的关键是引导Windows安装程序的光盘引导文件。

（2）用户制作个性化的Windows安装光盘有各种目的，例如集成驱动程序、“N合1 Windows光盘”等。有的可使用对应工具，例如精简工具XPlite会自动获取原版镜像中的光盘引导文件，自动生成可引导的光盘（图13），而有的则需完全手动完成，这时就要先准备好原版安装光盘的引导文件，该任务仍然可用UltraISO完成。

（3）将Windows原始安装光盘放入光驱中，执行“启动”菜单中的“从CD/DVD提取引导文件”命令，将引导信息保存到硬盘上备用，默认保存为“.bif”文件（图14）。

（4）当用户在UltraISO主界面中再次新建光盘映像时，即可通过菜单“启动”→“加载启动文件”为光盘映像写入之前备份的引导文件，然后再手工编辑光盘的目录和内容，即可实现Windows安装光盘的自定义。



启动光盘的高级制作

目前我们已经掌握了手工制作启动光盘的基本关键步骤和所需文件，下面来制作完整的启动工具光盘，从而掌握主流启动光盘的具体结构。

1. 制作WinPE工具光盘

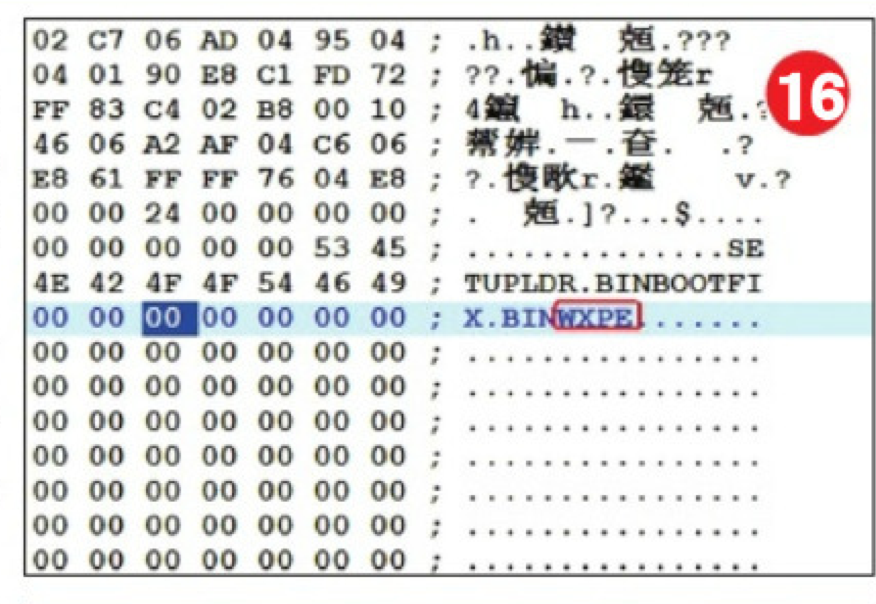
（1）WinPE启动光盘的制作通常可用专有工具，例如微软官方的AIK工具、NU2网站的PEbuilder等等，都能通过向导轻松创建WinPE启动光盘（图15）。不过这样制作的WinPE工具光盘属于标准模式，要制作个性化的WinPE工具光盘必须要手工打造。

（2）WinPE的启动过程和Windows安装光盘是类似的：光盘引导文件→Setupldr.bin→Ntdetect.com→Winnt.sif→根据OsLoadOptions加载WinPE.img→读取Winpe.img里的I386\Txtsetup.sif……手工打造WinPE的关键就是依次获取所需文件，并修改放置到光盘的正确目录中。

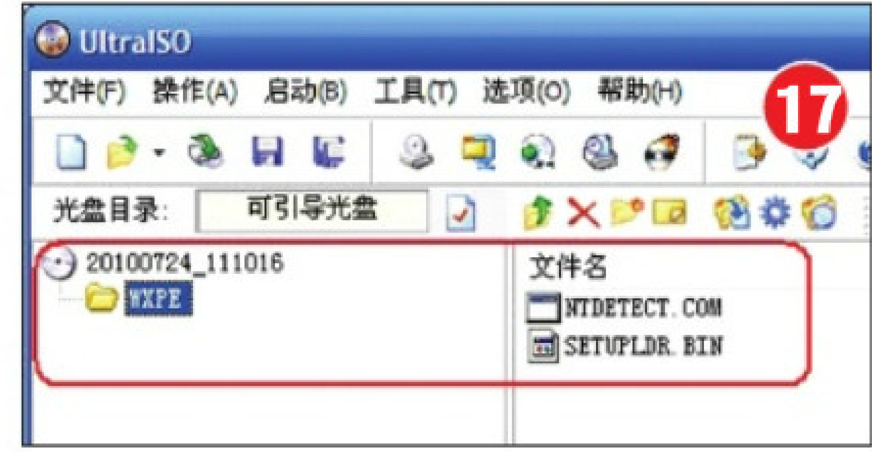
（3）首先获取一张WinPE启动光盘，可以自己使用AIK工具创建标准WinPE光盘，或下载任意一种WinPE光盘映像。首先放入WinPE光盘或加载映像，启动UltraISO，执行“启动”菜单中的“从CD/DVD提取引导文件”命令，将引导文件保存为“Pe.bif”。

（4）使用UltraEdit打开“Pe.bif”引导文件，浏览定位于地址

“00000490h”处，查看右边的ASCII字符，标准的WinPE引导文件此处应为“SETUPLDR.BINBOOTFIX.BINI386”，最后4位字符“I386”是启动文件“Setupldr.bin”和“Ntdetect.com”的存放位置，但是根据“Pe.bif”文件原始提取光盘的不同，这4个字符也可能是“WXPE”或者被修改为其他的字符，本例即是修改过的“WXPE”（图16）。



（5）启动UltraISO新建可启动光盘镜像，加载“Pe.bif”引导文件后，对应刚才查询到的4位字符，在光盘编辑区建立对应的“WXPE”文件夹，并将“Setupldr.bin”和“Ntdetect.com”文件拖放到该文件夹下。这两个文件可从任意WinPE工具盘拷贝，下载别人提供的都可以（图17）。



（6）使用UltraEdit打开“Setupldr.bin”文件，浏览定位于地址“0X2A432”处，查看右边的ASCII字符，通常此处应该是加载信息文件“Winnt.sif”，但同样也有可能是修改过的“Winnt.xpe”或者其他任意相同位数的字符，我们可根据此处的字符建立加载信息文件，或直接修改原文件（图18）。

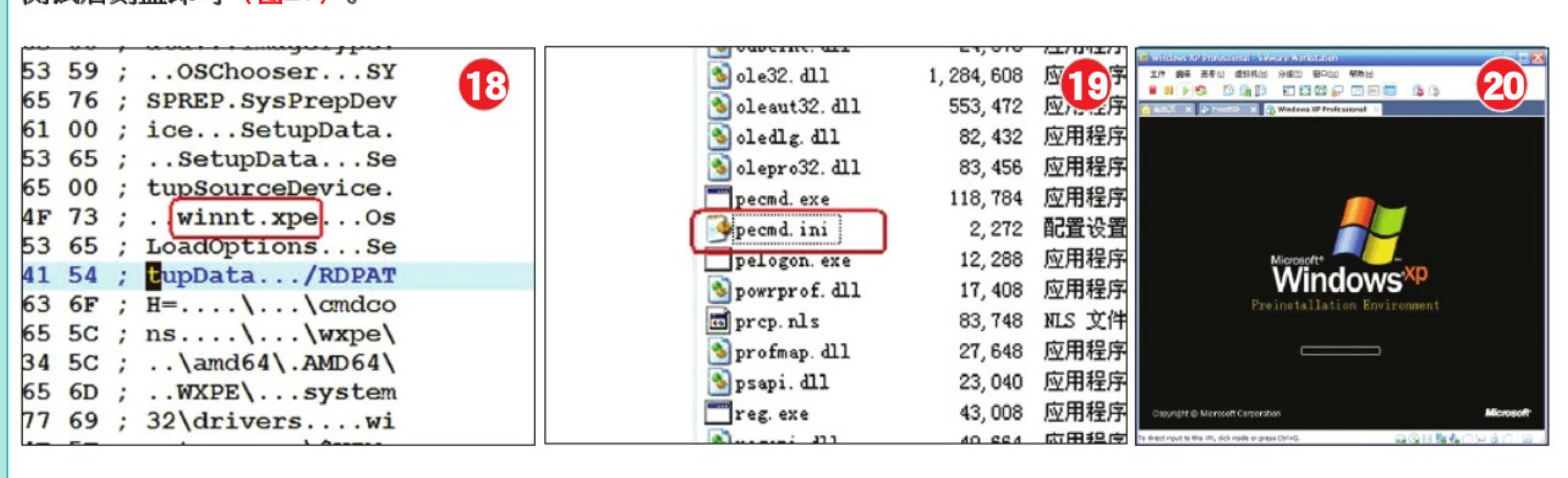
（7）建文本文档并输入以下内容：

```
[SetupData]
BootDevice="ramdisk(0)"
BootPath="\WXPE\SYSTEM32\"
OsLoadOptions="/minint /fastdetect /rdpath=WINPE.IM_"
```

其中“BootPath”表示WinPE启动载入后“Ramdisk.sys”等需加载的文件在光盘中的目录位置，未经修改的标准WinPE光盘的参数通常为“\I386\SYSTEM32\”，这里是修改过的“\WXPE\SYSTEM32\”。“OsLoadOptions”表示WinPE映像文件在光盘中的调用位置，此处是根目录。扩展名为“IM_”的是压缩为CAB格式的IMG映像文件。将编辑好的文件存为“Winnt.xpe”，存放在光盘的根目录。

（8）根据Winnt.xpe文件的定义，在光盘相应目录放置“WinPE.im_”映像文件。外置程序由WinPE映像文件中Pecmd.ini定义位置（图19），可存放在“WinPE.im_”映像文件中，也可直接存放在光盘其他目录以便编辑。

（9）掌握上述手动方法最大的好处就是能自由编辑下载的WinPE光盘，将不同光盘的内容进行添加、删除、整合，创造出完全个性化的自用工具WinPE光盘。使用UltraISO将编辑完成的WinPE光盘打包为镜像文件，使用VMware测试后刻盘即可（图20）。



2.制作grldr多重引导光盘

我们始终没有介绍“El Torito multiple boot image”，因为这种多重启动光盘比较少见，它们极度依赖主板BIOS的硬件支持，可多数主板的支持并不完善，典型的尴尬情况是只能引导光盘上第一个磁盘映像。于是人们使用了另外一种模拟方法来制作多重引导光盘，简单地说这种方法跟第二种“El Torito single boot image”一样，由引导文件光盘启动，加载启动文件，再由它去查找其他的启动磁盘映像或引导文件，再根据配置文件列出启动选项共用户选择。这类的工具很多，如EasyBoot、BCDW、Diskemu等。下面仍然使用Grub4DOS来创建多重引导光盘，建立一个包含了多个WINPE工具映像文件、多个DOS映像文件、多重引导菜单，及支持每个映像独立引导的超级启动光盘。

（1）下载并解压缩Grub4DOS（http://download.gna.org/grub4dos/），找到“Chinese”目录下的Grldr文件，复制到到桌面，并改名为Grldr.bin备用。

（2）我们在用UltraISO创建多重启动光盘文件前，首先准备相关的素材。简单地说，每个要引导的系统，不管是WinPE、DOS工具还是其他，都需要将其先转换为一个合适的映像文件，如此Grldr才能够在光盘通过引导不同镜像来进入不同系统。对于各种DOS映像文件，我们知道只要使用Grldr简单的映射为软盘启动即可，但是从互联网下载到的WinPE大多是ISO格式，需要将其转换为IMG硬盘镜像格式。

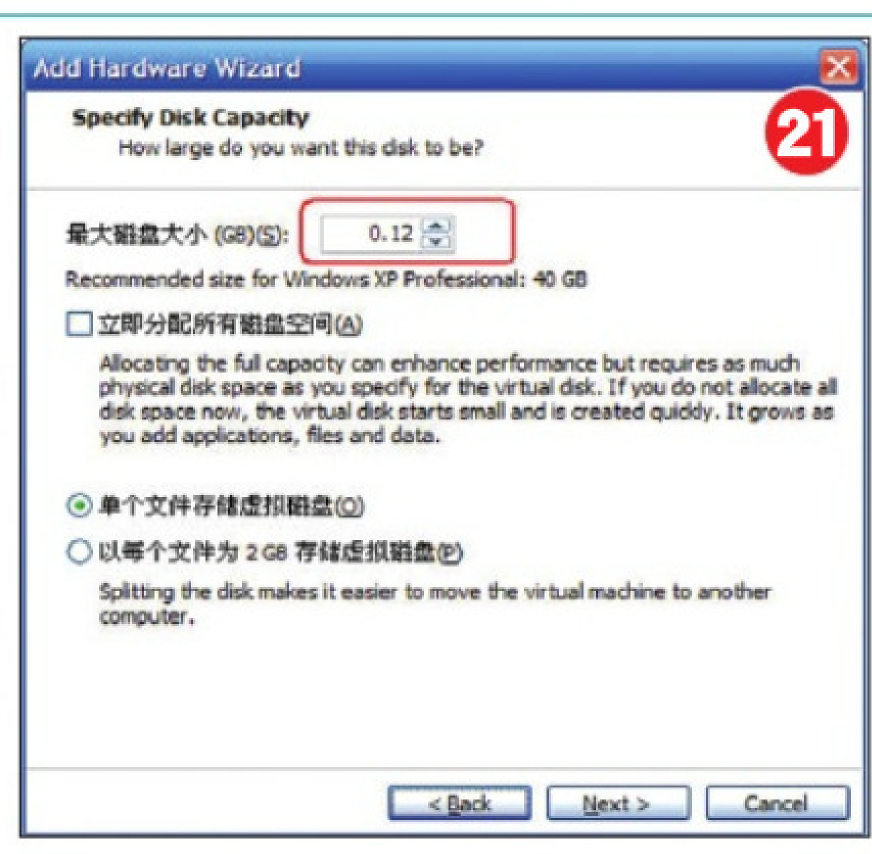
（3）直接制作符合要求的标准格式IMG硬盘镜像并不容易，许多工具例如微软VDM工具直接生成的IMG镜像文件其实是软盘镜像，有些如DiskGenius生成的硬盘镜像不合标准，不能直接应用。这里使用较为简单的VMware虚拟机+WinImage制作。要集成到光盘WinPE镜像文件的容量为110MB，那么建立一个虚拟机并创建两块虚拟硬盘，第一块虚拟硬盘容量要大于第二块虚拟硬盘，第二块虚拟硬盘用于制作镜像文件的母盘，所以将其设置为120MB，略大于WinPE

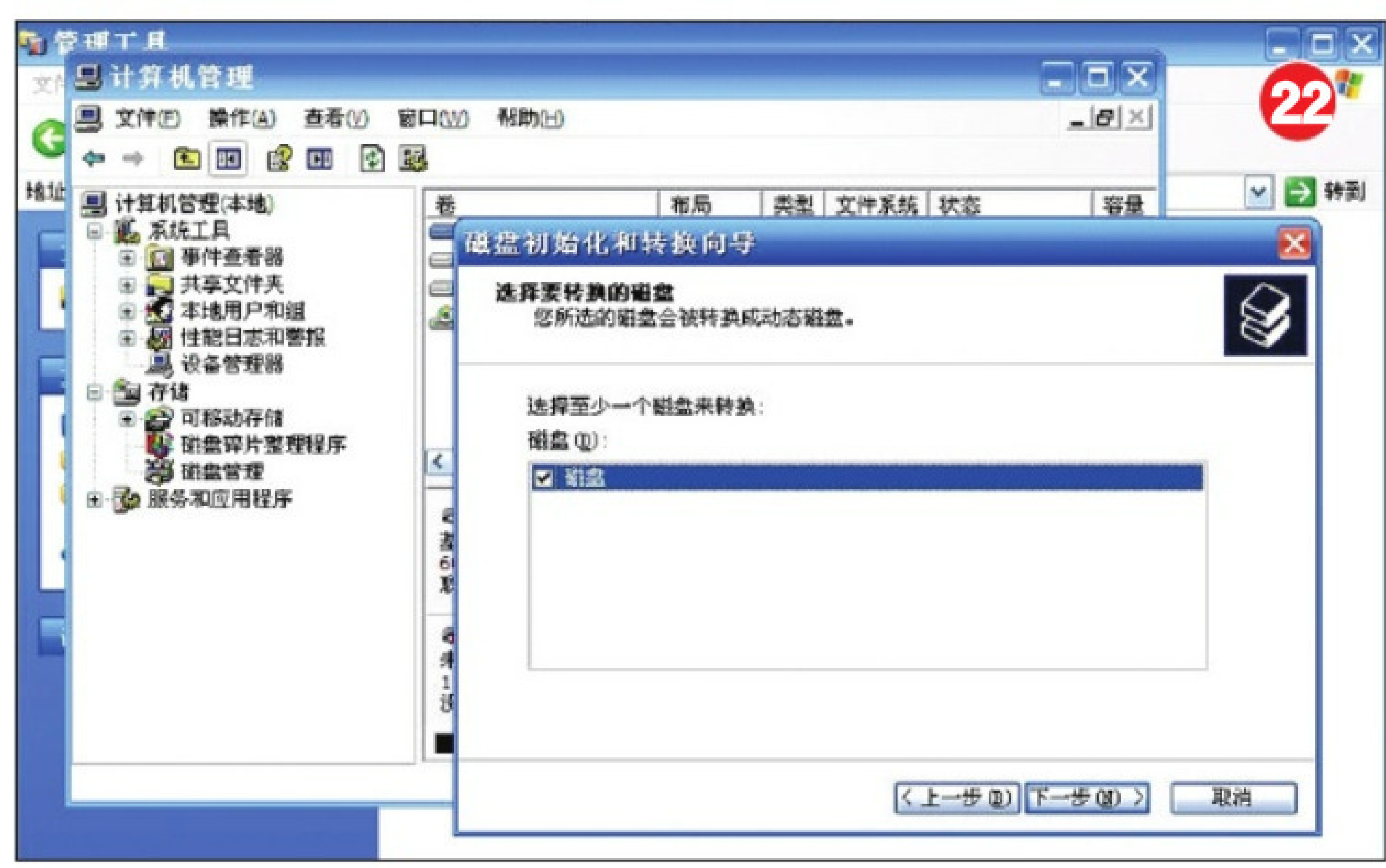
镜像文件以保证之后读写空间足够（图21）。

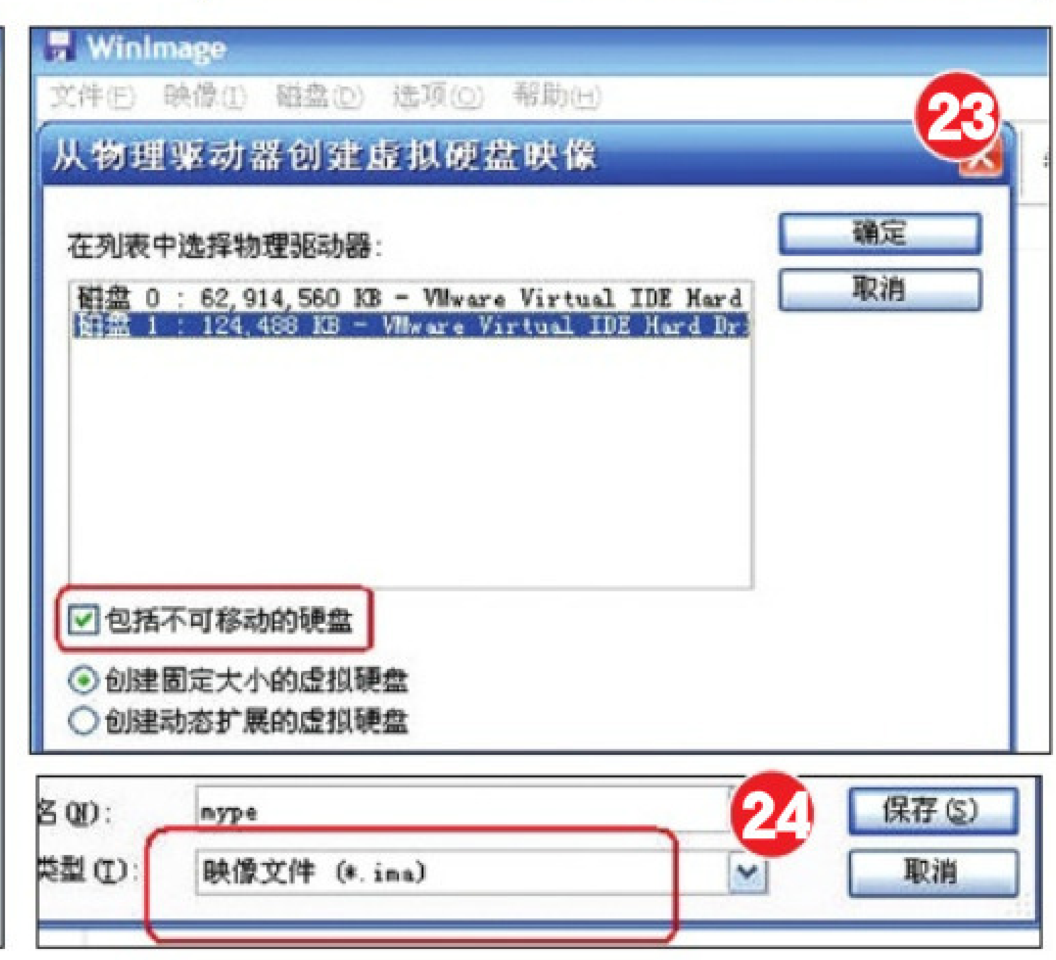
（4）虚拟机可以不安装系统，直接使用WinPE镜像文件启动。如果安装系统，则一定要保证剩余容量足够存放第二块硬盘的镜像文件。启动虚拟机完成第二块硬盘的初始化，格式化硬盘为NTFS，直至硬盘在系统中可以正常使用（图22）。

（5）启动WinImage，点击菜单“磁盘”→“从物理驱动器创建虚拟硬盘镜像”，在弹出窗口中先勾选“包括不可移动的硬盘”，此时列表窗口中就会出现本地磁盘0和磁盘1，选择作为母盘的120MB的磁盘1，并选择“创建固定大小的虚拟硬盘”，点击确定开始创建磁盘1的映像文件（图23）。

（6）在弹出的文件窗口中选择在磁盘0上存放映像文件，注意保存类型要选择“.ima”格式，而不是默认的“.vhd”格式，点击保存即可完成IMA映像文件的创建，如果习惯使用IMG，可直接将创建好的映像文件的扩展名修改为“.img”即可（图24）。







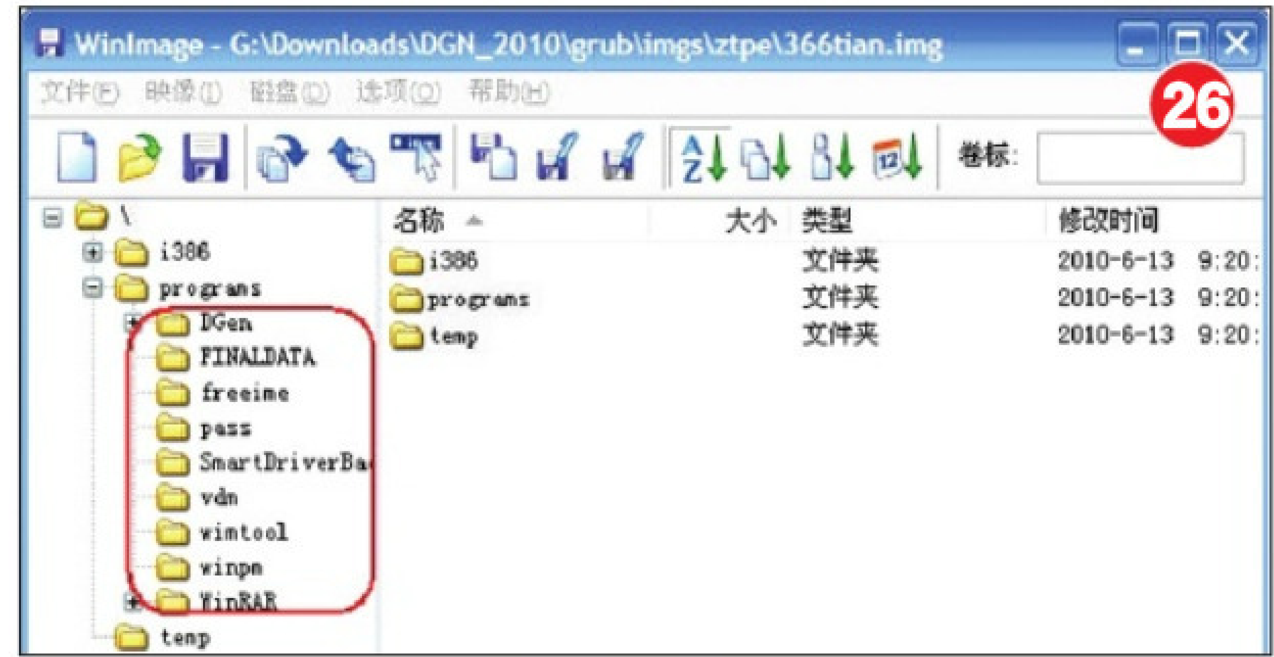
（7）将创建好的硬盘映像文件从虚拟机中导入到物理机内，使用微软的VDM将其挂载到物理机上并分配一个硬盘区符（例如B盘），如此即可向该盘中直接读写文件，也就可以将所需文件直接写入该映像文件中了（图25）。

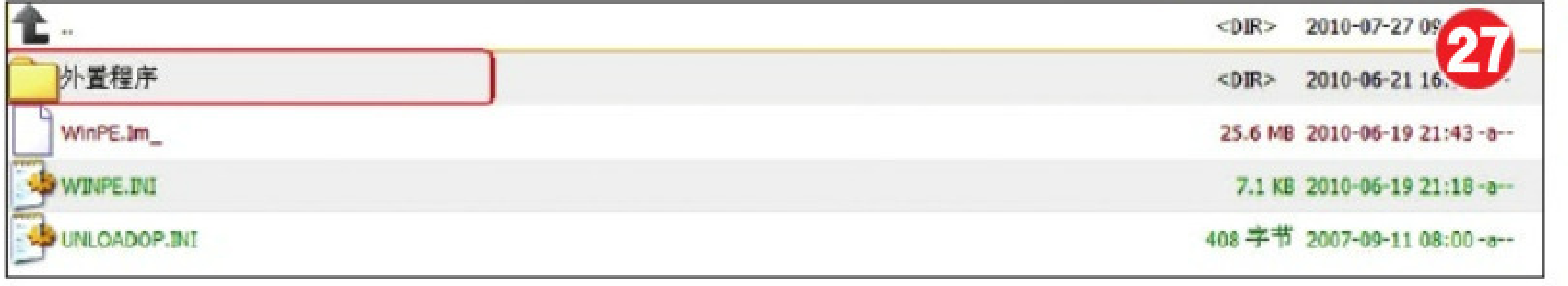
（8）使用WinRAR、WinImage或UltraISO都可直接提取ISO格式的WinPE文件内容，将所有文件拷贝到之前挂载好的硬盘IMG镜像文件中。注意这里对WinPE附带程序的处理分为几种情况，上文已说明WinPE的主文件一般是压缩为CAB格式，扩展名为“WinPE.im_”的IMG映像文件（当然也有可能是制作者任意取的其他名称和扩展名），如果展开其结构的话，可以看到某些WinPE会把附带程序放置在“Programs”目录下，也就是说WinPE的附带程序和主程序是整合压缩到一起的，这种情况下保持“WinPE.iso”内原有文件结构不作任何改变，将整体结构直接拷贝即可（图26）。

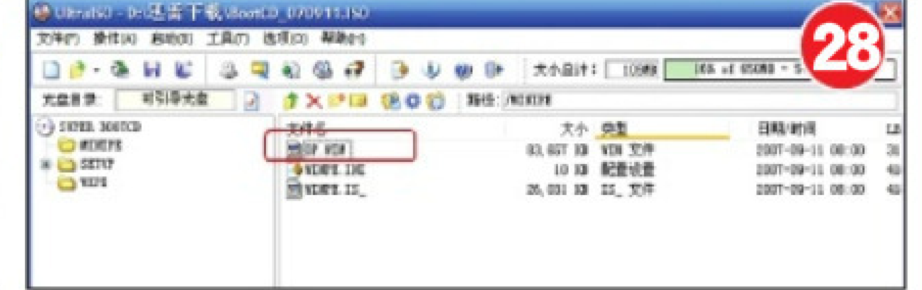
（9）某些“WinPE.iso”的附带程序独立放置在“WinPE.im_”主程序外，这里又要分两种情况，一种是有一个专门的外置程序文件夹，无压缩地直接存放外置程序，这种情况下也可保持“WinPE.iso”内原有目录文件结构不要作任何改变，保持整体文件结构直接拷贝（图27）。

（10）最后一种情况处理起来就比较麻烦了，这种情况外置程序也是独立放置在“WinPE.im_”主程序外，不过所有的外置程序被压缩为微软的“.wim”格式（图28），当WinPE启动后才会将外置程序解压到用内存虚拟的盘符内。这种情况下如果把ISO内文件按原有结构直接拷贝到IMG映像文件中，再用Grub多重启动光盘，则WinPE启动后会找不到任何外置程序，完全失去了作用。









（11）解决的方案有两种，比较简单的方法是改变文件存放结构，使用文本编辑器打开WinPE的外置程序配置文件“WinPE.ini”，这个文件会与主文件“WinPE.im_”存放在一起，文件内容的开始通常是这样的：

MOUN %CurDrv%\MINIPE\OP.WIM,B:\,1

ENVI OPDir=B:\外置程序

这两句的意思是WinPE启动后将“Minipe”文件夹下的Op.wim映射为本地磁盘分区B，外置程序的打开目录是“B:\外置程序”（图29）。

（12）因此将“WinPE.iso”中所有文件保持原目录结构拷贝到挂载为硬盘的IMG映像文件中时，不要拷贝外置程序的压缩包“Op.wim”以及主程序配置文件“WinPE.ini”，保留到下面创建多重启动光盘时再进行处理。

（13）将“WinPE.iso”中文件按原有目录结构拷贝到挂载为B盘的IMG映像文件中后，在VDM中卸载该虚拟磁盘，这时我们就已经获得了原有的光盘映像“WinPE.iso”转换成的硬盘映像“WinPE.img”，当然可以将其命名为更好记的名称。例如本例示范中转换了两个WinPE光盘映像，一个是网络常见的“中天WinPE工具盘”，它的文件结构对应第8步的描述，将其转换为命名为“Ztpe.img”。另一个也是网上非常流行的老毛桃WinPE工具盘，它的文件结构对应于第10步的描述，将其转换后命名为“Maotao.img”。

（14）打开UltraISO，新建一个可引导镜像文件，然后选择启动菜单下的加载引导文件，选择Grldr.bin加载，这时光盘就是可引导的了。在光盘根目录拖入文件Grldr，建立目录“Grub”并拖入外置菜单文件“Menu.lst”，同时放入两个下载文件Calc（http://grub4dos-chenall.googlecode.com/files/calc.zip）和Wenv（http://grub4dos-chenall.googlecode.com/files/wenv.zip），如要使用中文菜单还要放入“Fonts”字体文件。

（15）在目录“Grub”下建立子文件夹“Imgs”，将之前建立的“Ztpe.img”“Maotao.img”拖入到“Imgs”文件夹，其他需要启动的如“Dos.img”等各种启动文件都拖入此文件夹。注意之前提到“Maotao.img”是使用“Op.wim”压缩文件作为外置程序，建立IMG映像文件时并没有写入。现在在光盘根目录建立文件夹“Minipe”（文件夹名由WinPE.ini中的实际内容定义），拖入“Maotao.img”的外置程序压缩包“Op.wim”及主程序配置文件“WinPE.ini”。如果有更多使用“.wim”外置程序的WinPE工具盘，则必须都照此方法进行处理。同时为避免覆盖，要修改各自的WinPE.ini定义不同的存放文件夹（图30）。本例中另一个“Ztpe.img”是外置程序和主程序是整合压缩到一起的情况，所以无需如此处理。



（16）使用文本编辑器修改编辑外置菜单“menu.lst”，添加修改以下内容：

```
timeout 10
default 4
fontfile (cd)/grub/fonts
title 1 DOS 工具箱
//以下代码虚拟软盘启动DOS镜像
map --mem (cd)/grub/imgs/dos.ima (fd0)
map --hook
chainloader (fd0)+1
rootnoverify (fd0)
title 2 中天 winpe 工具箱
//以下代码转入子菜单ztpe.lst
configfile (cd)/grub/lsts/ztpe.lst
title 3 老毛桃 winpe 工具箱
configfile (cd)/grub/lsts/maotao.lst
//以下代码转入子菜单maotao.lst
title 4 从硬盘启动
//以下代码从本地0硬盘的首主分区读写首扇区启动
root (hd0,0)
chainloader +1
```

（17）继续在光盘目录“grub”下建立子文件夹“lsts”，在文件夹下建立文本文件“ztpe.lst”，写入以下内容：

```
wenv init
timeout 0
default 0
hidemenu
title 0
//计算获取本地硬盘的数目
wenv calc hd=*0x475 & 0xff
wenv calc hd=${hd} + 0x7f
goto 1
title 1
//将ztpe.img虚拟为本地0硬盘启动
map --mem (cd)/grub/imgs/ztpe.img (hd0)
wenv calc hd1=${hd}++
wenv run map (${hd}) (${hd1})
checkrange 0:0x7F wenv calc hd=${hd}-- || goto 1
map --status
map --hook
wenv uninit
find --set-root /peldr
chainloader /peld
```

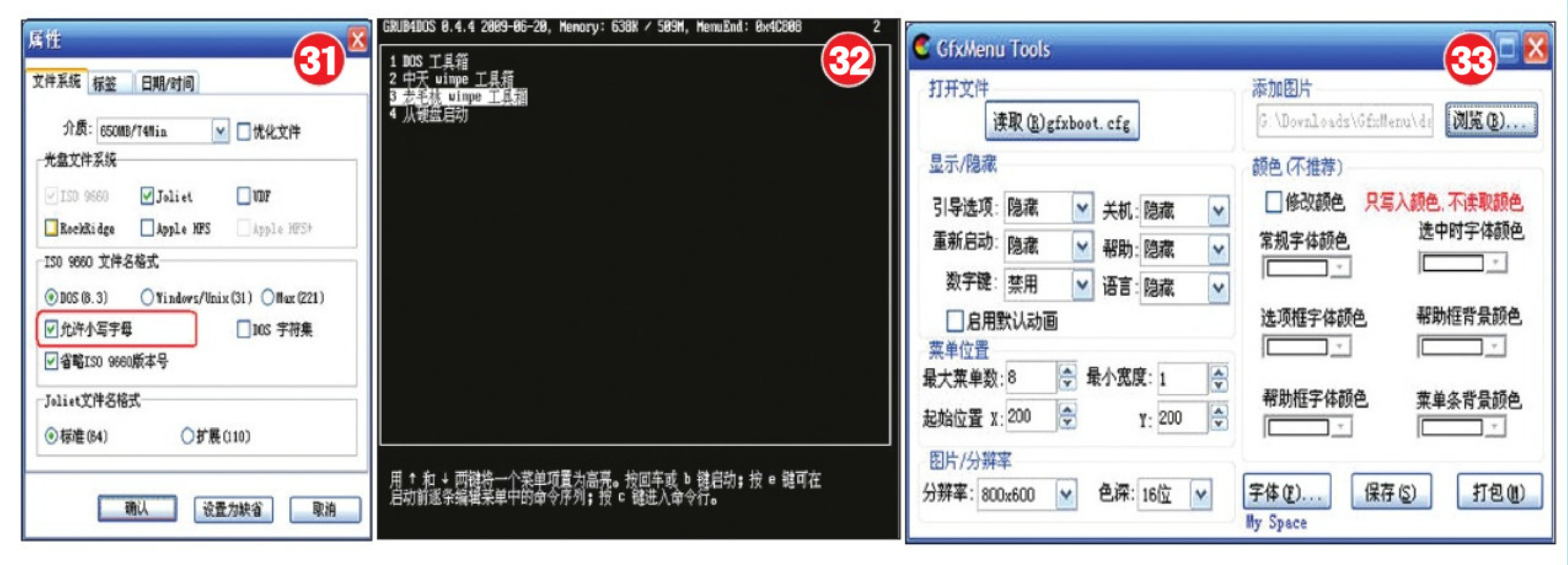
（18）在“lsts”文件夹下建立文本文件“maotao.lst”，写入以下内容：

```
wenv init
timeout 0
default 0
hidemenu
title 0
wenv calc hd=*0x475 & 0xff
wenv calc hd=${hd} + 0x7f
goto 1
title 1
map --mem (cd)/grub/imgs/maotao.img (hd0)
wenv calc hd1=${hd}++
wenv run map (${hd}) (${hd1})
checkrange 0:0x7F wenv calc hd=${hd}-- || goto 1
map --status
map --hook
wenv uninit
find --set-root /setupldr.bin
chainloader /setupldr.bin
```

（19）将上述素材编辑准备好，并分别拖入对应文件夹位置，点击UltraISO的菜单“文件”→“属性”，在属性设置窗口中勾选“允许小写字母”，注意一定要勾选此选项，否则多重启动菜单是无法出现的（图31）。

（20）最后点击菜单“保存”，将此多重启动光盘保存为“Grub.iso”。使用虚拟机VMware加载此映像文件进行测试，启动后顺利的出现启动菜单，里面有四个启动项可以选择，并且可以分别引导进入不同的系统或者工具（图32）。要集成更多的启动项只要重复以上的制作过程，即可加入如一键Ghost恢复、Linux系统、Windows安装盘等等更多启动选项。

（21）上面的黑白启动菜单较为简陋，上文我们介绍了如何直接制作并加入背景图，以下使用更为方便的工具GfxMenu对其进行美化。GfxMenu是图形化的工具，大部分工作都是鼠标进行选择，使用简单因此不再对具体的设置进行赘述，在设置完成后点击“打包”按钮，就在软件目录下会生成一个Message文件（图33）。



（22）将Message文件加入到光盘的“Grub”目录下，编辑外置菜单“Menu.lst”，在字体设置命令后加入以下命令：gfxmenu (cd)/grub/message，保存并使用UltraISO重新生成光盘映像文件。使用VMware测试效果非常好，没有之前直接制作XPM的颜色失真的问题（图34）。

（23）如果发现菜单无法显示中文字符（图35），那是因为Gfxmenu只能接受“utf-8”编码的中文字符，所有在编辑“Menu.lst”后，注意将其保存为“utf-8”编码（图36）。



至此，我们已经掌握了硬盘、光盘的启动原理，并学习了常用工具的使用方法。本栏目将在近期刊登启动U盘以及其高阶应用，请大家继续关注。P



演示更精彩——五款演示辅助与增强软件

在这个流行包装、自我销售的年代，学会对着电脑屏幕来讲解自己的想法、思路或是创意变得越来越重要。众所周知，微软PowerPoint在这方面已提供了非常强大的帮助，学习与领会这款软件的各种技巧将使你的表达越来越顺畅。不过一个好汉仍需三个帮，如果能掌握一些相关的辅助工具，你手上的演示将变得更方便、更多彩。

■西藏 谭湘晖

幻灯演示助理——ZoomIt 4.1

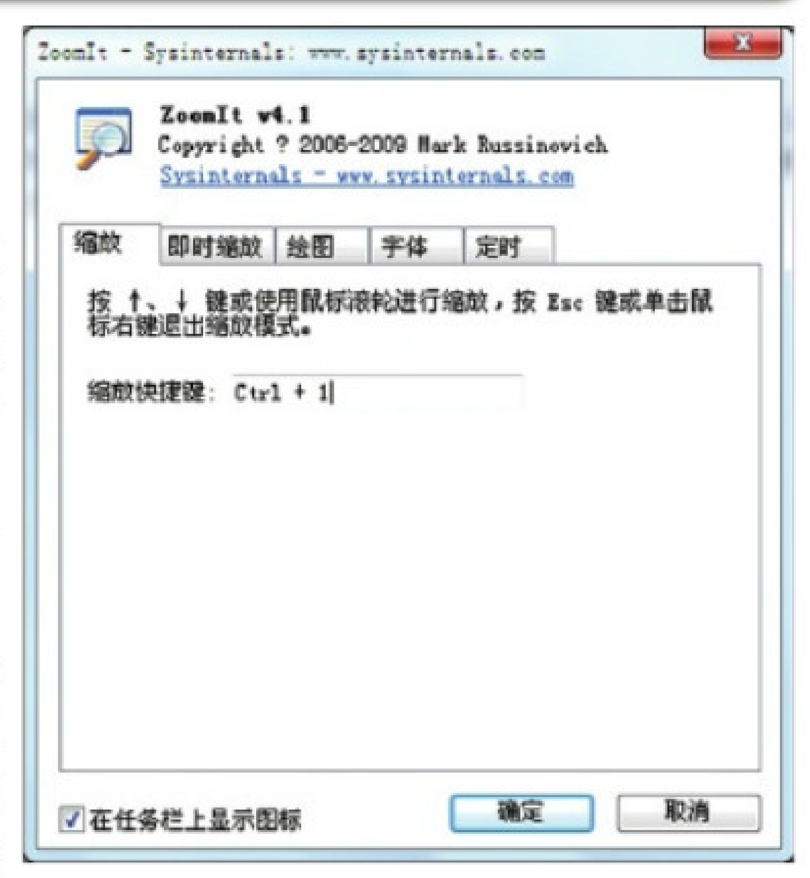
□大小：226kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/56829.htm

所有常进行屏幕演示的人都应当拥有的小软件。它是由著名的Windows第三方系统辅助软件商Sysinternals出品，出世即具不凡功底，而Sysinternals被微软收购后，它又经过数次版本演进，功能更加完善。从名字上能看出，软件最主要的功能是缩放（Zoom）屏幕，目前它拥有两种缩放模式，其中普通模式（“Ctrl+1”调用）会静态缩放当前屏幕，在缩放时不可进行其他界面操作（如移动窗口等），该模式下滚动鼠标即可调整缩放率。如果使用的是Vista或Win7系统，那么还可使用另一种“即时缩放”模式（“Ctrl+4”调用），它可在保持画面缩放的前提下，直接对Windows界面元素进行操作，放大的画面会实时动态更新，不过注意此时鼠标滚轮会直接用来操作界面，因此需用“Ctrl+↑/↓”来调整缩放率。软件的功能显然并不仅限于缩放，你还可用它在屏幕上绘图，当按下“Ctrl+2”键进入绘图模式时，就可用粗细不同、多种颜色（红绿蓝橙黄粉）的笔刷在当前屏幕上任意绘图讲解。此外在绘图模式中，你还可按“T”键进入文字输入模式，这时就可在当前鼠标处键入文字，但较遗憾的是，目前软件还不支持中文直接输入。最后，软件还提供了一个定时器功能，开启后屏幕上将按照事先的设定时间出现一个倒数计时器，以此告诉你的观众还可“休息”多长时间，需要的话甚至可在休息时播放一段美妙的音乐……



适用于Vista以上系统的“即时缩放”



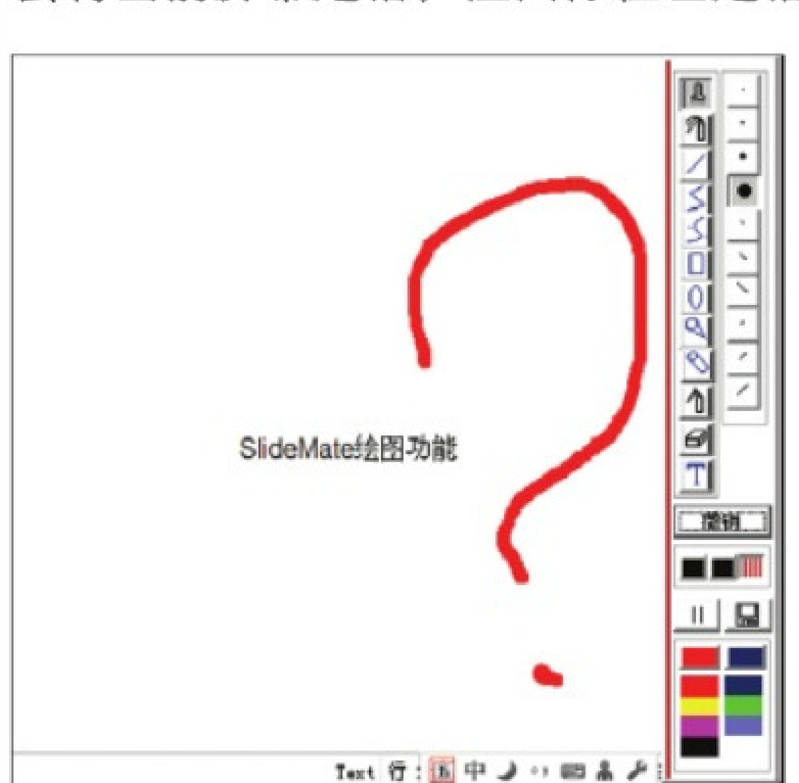
普通缩放模式设置

更多绘图——SlideMate 4.1.2

□大小：1.66MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.greendown.cn/soft/19984.html

可以说有了ZoomIt，在屏幕上的附加演示需求就基本满足了，不过有些用户可能会觉得ZoomIt的放大功能完全用不上，而它的绘图功能又稍显薄弱。如果你也这么认为，那么这款SlideMate可能会是更合适的工具。软件开启后会在后台执行，任何时候只要按下快捷键（默认为鼠标中键，也可改为F11或F12），软件就会将当前屏幕定格，任由你在已定格的画面上绘图写字。注意绘图工具箱的位置是在右下方，采取类似于QQ主窗口的隐藏方式，如要使其弹出，需用鼠标在屏幕边缘略停片刻。SlideMate可用的绘图工具比ZoomIt要丰富得多，包括画笔、喷筒、直线、矩形、橡皮、文字等，其中除了画笔、喷筒可任意绘图外（按住左、右键绘图为不同颜色），其他工具的使用方法基本都是先用左键绘图，再用右键结束绘图、并移动图形到恰当的位置。要补充说明的是，文字的输入较为特别，输入文字之后，应当用左键在屏幕上确定一个大概的位置，这时该位置会出现一个灰色的矩形，如果确定是在该处放置文字，那么在矩形上右击即可。要退出绘屏模式，只要再次点击鼠标中键或按下ESC键即可。最后提醒：SlideMate和ZoomIt不能同时使用，否则可能造成屏幕假死。



绘图模式下主窗口会贴边隐藏于屏幕右下边缘



软件的设置界面非常简单

注意力聚焦——MouseLight 1.5.2

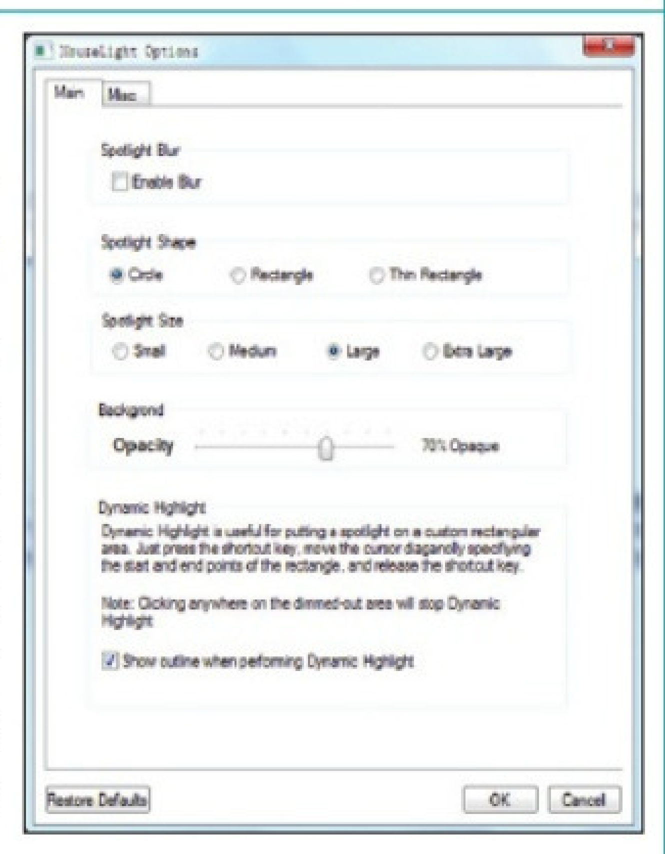
□大小：351kB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/62006.htm

在上述两款软件的帮助下，我们已能有效抓住观众的注意力，不过在实际演示中，可能还是会觉得屏幕一片光亮，始终很难让观众的注意力集中到某一点上。那么能不能有一款软件，可以像摄影棚中的聚光灯一样，将你要说明的主角闪亮地置于光柱之间呢？没错，这款MouseLight就可以做到。它可以将整个屏幕的亮度降低，并以正常亮度显示一个圆形或矩型的区域，如此就巧妙地实现了聚光效果。经笔者试用，该软件无论是与ZoomIt或SlideMate，都有良好的兼容性，因此你完全可让它们一起配合工作。值得一提的是，软件虽然只是实现了单一的聚焦效果，但其设置项目却是相当丰富，适用于各种不同的演示情境。例如软件提供了普通聚焦（按下快捷键后直接聚焦）和动态聚焦（按下快捷键后，再用鼠标划出聚焦区域）两种模式，快捷键方面也有两种模式可选：默认的“Hold”模式需一直按着热键才可显示聚焦效果，如果你在演示中觉得这样较麻烦，那么可在“Misc”选项页中将其设为“Toggle”模式——按一次聚焦，再按一次取消聚焦。此外，聚焦区域的大小、默认形状，背景区域的透明度（即明暗度），以及聚焦区的边缘是否要模糊化，都可在“Main”选项下设置。



使用MouseLight的实际演示效果



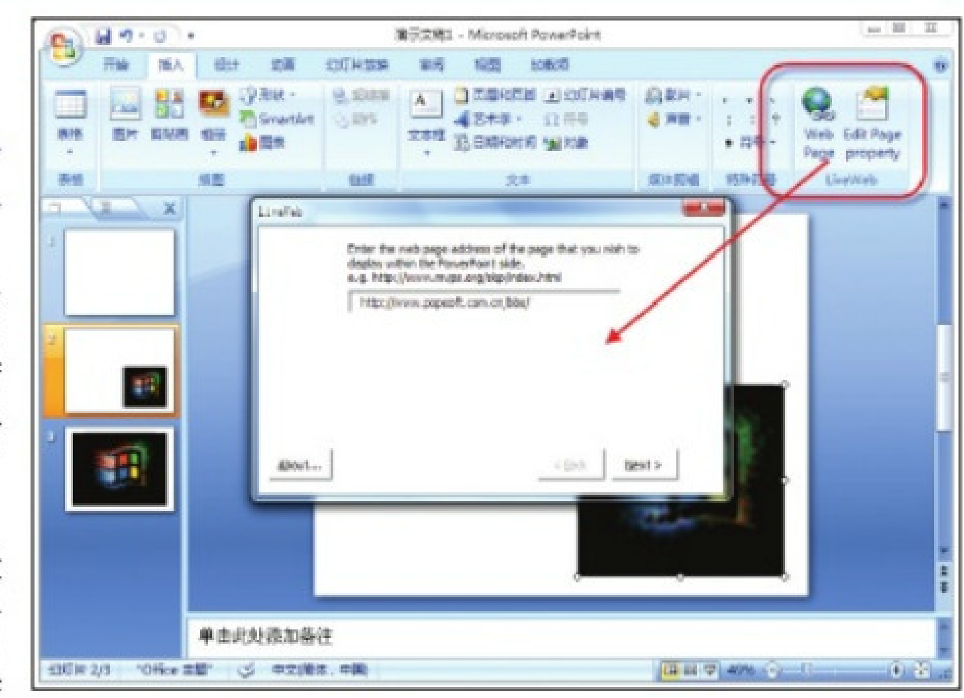
MouseLight的设置项很是精细

PPT实时显示网页——LiveWeb

□大小：51kB（Office 2007对应版）　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://skp.mvps.org/liveweb.htm

本软件实际上是为PowerPoint所设计的一个插件，在它的帮助下，你可在幻灯片中插入一个网页（WebPage）对象，该对象并不是静态网页的截图，而是会在你放映幻灯片的时候实时更新——就好像你在PPT中插入了一个固定地址的浏览器窗口一样。显然，当涉及到网站讲解时，该功能会非常实用，不需要在PPT和网页之间反复切换。不过更实用的是，它可将任意网页上能实现的效果全数搬到PPT之上！没错，假如你已经拥一张漂亮的、功能强大的，具有JavaScript、Flash或是Java小程序等特效的网页，你就能在PPT上演示它！具体来说，这款软件针对Office 97、2000～2003、2007/2010分别设计了不同的版本，请根据你的Office版本对应下载，下载后的安装过程也很简单，直接双击压缩包中的“PPA”或“PPAM”文件即可完成安装（可能会有宏安全警告，接受即可）。安装完成后，Office工具栏上会出现相应插件按钮，点击就可插入或编辑已有的网页对象。在插入新对象时，软件会提供一个向导，按照指示输入网址、再简单设定对象的位置/大小等信息即可。要注意的是，当你在编辑幻灯片时，网页对象会显示为一个Windows徽标，只有在放映时它才会实时载入网页。


在PowerPoint中插入和编辑“WebPage”对象

PPT实时显示网页——LiveWeb

大小：51kB（Office 2007对应版）
授权：免费
语言：英文
下载：http://skp.mvps.org/liveweb.htm

实际的幻灯演示效果

视觉效果增强——Opazity

□大小：20MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.presentationpro.com/opazity.aspx（需先购买）

该软件也是一款为PowerPoint设计的插件，可让图形化的视觉效果更灵活、更强大。总体来说它的功能就是模糊你不需要的图片或文字块，从而将其中的主题明确突出。这一功能看起来简单，可由于整个过程是动画式，并且顺序可任意调整，因此你将完全可能实现这样的效果设计：1.让图片的某个区域动态突出显示（例如讲解“20%的员工提供了80%的生产力”，即可如图设计）；2.逐条突出显示你要讲述的要点，当讲到当前要点时，将其他要点模糊化显示；3.当讲解表格时，突出显示你正在讲解的元素（如某柱状条）；4.设计测试题，将你的答案或线索先模糊化，揭晓答案时再将其显示出来，或者你也可在揭晓答案的时候将错误选项模糊化遮掩。由于Opazity所处理的区域适用于所有的PowerPoint内置图形形状（数量丰富，2007版中尤其多），如果善加利用，将能实现各种创意性的动画效果。不过该插件目前不提供免费试用，需购买后才能下载到完整产品。



Opazity可实现的“重点突出”效果

Opazity
Sharp
Fuzzy
Slider changes blur
Opaque
Transparent
Area of blur defined by a PowerPoint shape
Photo on PowerPoint slide
Fill color
Default color
More colors
Preview
Ok
Cancel
Help/Demos/Support
http://www.stevehardsoft.com

使用Opazity进行图形特效设计



观影指南——电影收藏大师

□版本：3.0 □大小：12.1MB □授权：免费软件
□作者：永易软件工作室 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：28元 □未注册限制：收藏影片有数量限制
□主页：http://www.yongyisoft.cn
□下载注册：http://www.yongyisoft.cn/download.htm

说明：一款功能丰富且实用的电影资料收集及整理软件。如果你喜爱看电影，可用来它检索包括IMDB排名前250、奥斯卡金像奖、戛纳电影节、威尼斯电影节、香港电影金像奖、台湾电影金马奖等在内的所有影片。同时，你还可通过片名检索、IMDB链接、本地电影文件、蓝光原盘等方式直接检索、添加、收藏你喜欢的电影，软件会自动联网下载该影片的大量相关资料，这些资料包括简介、官方主页、上映时间、导演和演员资料、剧情介绍、剧照和海报、获奖信息等——非常丰富并且具有参考价值。而如果你是一名爱好收藏电影的用户，这款软件也可让你添加观看记录、所拥有电影媒体的规格等，另外，你还可用它来收集、整理所感兴趣的艺术家的资料。


丰富的影片信息一目了然

点评：对于电影爱好者而言，本款软件的功能非常有吸引力，同时它也有设计优良的使用界面，除主窗口外还设计了名为“遥控界面”的影片全屏展示界面，是一款品质与包装兼优的产品。

文件网络同步不求人——数据银行（DBank）

□版本：Beta 1.0.5.25 □大小：2.91MB □授权：免费软件
□作者：数据银行工作室 □平台：Win9X/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.dbank.com
□下载注册：http://www.dbank.com/pc/download.jsp

说明：一款让你能够轻松实现本地与网络间存储文件同步的小软件。数据银行（DBank）提供网络云存储功能服务，而这里介绍的正是它配套的PC客户端。它使用非常简单，安装后会自动将你个人文件夹中的“我的DBank”目录设为网络同步文件夹（默认名称，可自行改动），之后所有你在该文件夹中的操作（新建、复制、删除等），都会被自动同步到你的网络硬盘中，无需你做任何干涉。而在底层，这款客户端实现了断点续传的功能，因此即使是大文件同步，也不必担心断传。在网络端，每位注册用户可免费获取3GB的原始存储空间（可通过分享客户端增容），由本地同步上传的内容可移动到网盘文件夹中，之后将不受客户端文件操作的影响；同时，每个用户每月还可获得1GB的免费外链流量。


本地文件夹与网络文件夹随时同步

点评：客户端软件非常易用，网络端也有不错的管理界面，因此即使是电脑操作水平一般的用户也能很快上手。目前该服务速度令人满意，希望将来用户人数增多后仍可继续保持服务质量。

梳理思维——ThinkingExpress（思想快车）

□版本：1.1 □大小：842kB □授权：免费软件 □作者：thinkingexpress
□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7 □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.thinkingexpress.cn
□下载注册：http://www.thinkingexpress.cn/ThinkingExpressV1.1.zip.gif

说明：一款实现了“MindMap（思维导图）”构想的轻巧软件。所谓MindMap，指的是用“图”的方式建立起各个概念之间的联系，这种方式能有效地辅助你进行思维，既适合于发散性的思考，也适合于更有条理地表达某个思路、计划、项目或会议记录等。相比同类软件，该软件的最大特色是短小精悍。软件设计为绿色版的单文件，仅有800余kB的轻巧体积，但是却实现了丰富完整的功能。使用软件可轻松添加思考流程节点、独立浮动节点、图像等，所有节点的文字、关联线、轮廓线等都可自定义，还能配上种类众多的符号以便识别。此外，添加备注、边界、链接、表格、注释、脚本和闪烁等扩展元素也让思路表达得更清晰明了。

点评：软件使用简单、启动速度令人满意，同时界面设计简洁，这些都非常有助于清晰思考。


界面清爽有助于清晰思考

不过截稿时官方网站可能正在改版，下载链接无法正常使用，请直接用下载工具添加上述下载地址，完成下载后把“.gif”扩展名删除即可。

吉他爱好者之友——吉他谱搜搜

□版本：2.5.0 □大小：14.2MB □授权：免费软件
□作者：小小兔 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://jitashu.com/jitapusoso
□下载注册：http://jitashu.com/jitapusoso

说明：一款为吉他爱好者专门开发的吉他学习、演奏辅助软件。作者是一名热爱音乐、热爱民谣的人士，自称是为了方便自己找谱而利用业余时间开发，但实际上软件功能已很完整。这款软件采用定向资源搜索方式，能快速搜索、获取自己想要的吉他谱。作者在搜索结果的整理方面费了一番功夫，对它们做了过滤和排错（删除失效、冗余和重复项目），确保每个资源链接都有效。搜索到的吉他谱可收藏至本地，以便将来查看。此外软件还提供了自动播谱（吉他谱自动滚屏，速度可调）、节拍器、调音器、吉他和弦查询以及架子鼓模拟等功能，对于初学者有相当的实用性。


由软件联网搜索到的吉他谱

点评：一款实用性非常高的优质软件，如果你也喜欢吉他，一定不要错过。






朝朝暮暮意长久 随时随地玩游戏的选择

■四川 宏安


随时随地玩游戏是玩家们的梦想

从数码行业趋势来看，笔记本电脑正逐渐取代台式机成为市场主流，轻薄型数码设备也更受到消费者的偏爱，随身数码应用已经成为消费者最关注的市场领域。尽管我们经常会有移动办公、上网、信息获取、随时联络等各种理由，但毋庸置疑的是，目前数码娱乐能力，特别是各种互动游戏其实是大家购买PC和数码设备非常重要的目的，从PC到各种便携数码设备，游戏娱乐能力总是最大的宣传点之一。

很多新用户应该都经历过这样的场景：购买笔记本时，当提出“能玩游戏”这样的要求时，看到的是窃喜的奸商和无奈的数码老鸟；而在手持设备上津津有味地玩贪吃蛇、推箱子、俄罗斯方块时，却发现身旁有人双手捧着的小东西中发出了“耗油跟”的豪迈吼叫或《Eyes on me》的优美旋律，马上觉着自己心爱的玩具变得如此落伍。那么在挑选将随时伴身边的数码产品时，如何选择价格合理，性能出众，又符合我们要求的产品呢？让我们一一道来。

小身材蕴含大能量——笔记本电脑

投入：3000～20 000元

能玩游戏：含主流大型3D游戏在内的几乎所有PC游戏。

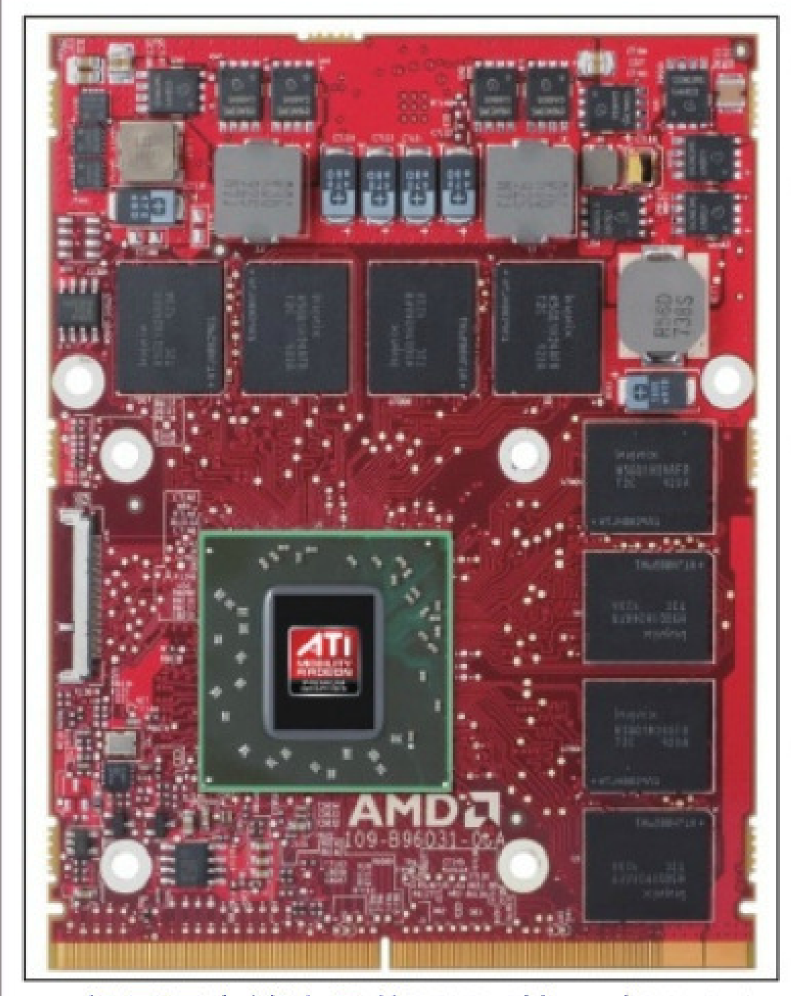
在万元甚至更高价位上，16～19英寸的笔记本电脑有充足的可用体积来实现强劲的3D游戏性能，其游戏能力与台式机相差无几。但这些产品的设计初衷其实是取代中高端台式机，只是理论上具备移动使用的能力，其携带重量常常比主流产品高出1000g以上，而对需要长时间携带的用户来说，笔记本电脑每增加100g重量都会明显增加负重感，其重量和体积在膝上使用时也相当困难，因此对普通用户来说，将它们随身携带和移动使用，其实是很痛苦的事情。


便携和性能一直是个矛盾体

而随着主流笔记本电脑性能不断提升，很多笔记本玩家也已不再满足于这些大块头的“砖头机”，更倾向于寻找一款兼具便携性与高性能的产品。

●酷睿i时代，显卡是关键

酷睿i架构移动处理器作为一款革命性的新产品，普及速度非常快，目前主流笔记本市场中，采用酷睿i3/i5 M系列处理器的产品已经成为用户首选。它们性价比相当出色，而且架构非常相似，性能和功能非常接近（相关内容可参考



一般用于高端产品的MXM接口（Mobile PCI Express Module）移动显卡

本刊8月上期的《伴我前程路——暑期笔记本电脑横评》）所以目前笔记本图形性能的高低便更多取决于显卡性能的高低。从目前笔记本电脑应用的显卡来看，主要可分为高端独显、中高端独显、中端独显、入门级独显、集成显卡几大类，想获得出色3D能力，当然应选择采用中端以上独立显卡的笔记本。

来自NVIDIA官方网站的移动显卡列表

类别	产品	CUDA核心数量	PhysX	游戏性能指标	可播放分辨率	PureVideo HD
发烧友	GeForce GTX 480M	352	支持	60×	1920×1080	支持
	GeForce GTX 285M	128				
	GeForce GTX 280M	128				
	GeForce GTX 260M	112				
高性能	GeForce GTS 360M	96	支持	40×	1920×1080	支持
	GeForce GTS 350M	96				
	GeForce GTS 260M	96				
	GeForce GTS 250M	96				
	GeForce GTS 160M	94				
性能	GeForce GT 335M	72	支持	20×	1680×1050	支持
	GeForce GT 330M	48				
	GeForce GT 325M	48				
	GeForce GT 240M	48				
	GeForce GT 230M	48				
	GeForce GT 130M	32				
	GeForce 9600M GT	32				
主流	GeForce 310M	16	支持	5×	1280×720	支持
	GeForce 305M	16		5×		
	GeForce G210M	16		10×		
	GeForce G110M	16		5×		
	GeForce G105M	8		4×		
	GeForce 9400M G	16		5×		
	GeForce 9300M GS	8		4×		
超值	GeForce 9100M G	8	支持	3×	1024×768	支持

从表中的CUDA数量、性能指数等数据来看，要流畅运行主流游戏，选择采用N卡的本本时至少应该选择表中“性能”及以上级别的显卡。这些中高端的NVIDIA移动GPU能够为主流DX9、DX10游戏提供完美支持，支持互动光线追踪，影片级渲染效果，而且拥有PhysX物理引擎，能提供很好的游戏体验。

NVIDIA的移动GPU代号包括三部分，首先是统一的“GeForce”产品品牌，其后便是表明其定位的GT、GTS、GTX代号，分别对应中端、中高端和顶级性能，而最后的数字编号则分别是显卡的分代和性能等级，基本可以认为数字越高，性能越好。需要注意的是NVIDIA的移动版显卡中，所有的2XXM和3XXM系列产品核心与桌面版G200核心完全无关，均为GeForce 9XXXM系列移动显示核心的“马甲”产品，所以笔者认为除了个别性价比出色的型号外，已不适合作为中高端产品，下文中不再赘述。

ATI的移动GPU中，最新的HD5000系列（不包括5100系列）是业内首先支持DX11的系列显卡，支持DX11新增的各种特效，如阴影特效增强、曲面细分技术（Tessellation）等等，可让游戏画面更加精致炫目。需要注意的是，由于RADEON HD5000核心过于强悍，因此ATI相应的移动版产品并未照搬规格，而是进行了删减，例如其中最顶级的Mobility RADEON HD5870拥有800个SP流处理器，基于40nm工艺制程，晶体管数量大约在一亿左右，显存位宽甚至比上代Mobility RADEON HD4870还小，仅为128Bit，通过搭配先进的高频率GDDR5显存弥补显存带宽，其默认核心/显存频率为700/4000MHz，实际上可看作是半颗桌面版的RADEON HD5870，规格与桌面版RADEON HD5770倒非常接近。同样Mobility RADEON HD5700/5600等产品相对于桌面的同名产品，在SP流处理器数量等方面也进行了缩减，不过规格上仍略微领先于RADEON HD4000系列的同级产品。

AMD网站的产品规划中，合并了主打“性能”和“高性能”的中端与中高端移动GPU，其中主要包含ATI Mobility RADEON HD4600系列、HD5600/5700系列（5770和5750支持GDDR5内存颗粒，5730仅GDDR3内存颗粒）；发烧友级移动GPU则包含ATI Mobility RADEON HD4800系列和5800系列。在ATI的产品序列中，同样是编号越大的产品性能越高。

像GTX480M和HD5800系列这样的顶级移动显卡，其性能已完全可比拼中高端桌面独立显卡，而且尽管在频率等规格上比桌面版顶级显卡有一定缩减，但更新的核心及优化技术使其效率比上一代更高。例如我们前面提到的Mobility RADEON HD5870比同样800个流处理器的Mobility RADEON HD4870性能有明显提升（全高清分辨率条件下的3D游戏性能可提升10%以上）。这些顶级移动显卡已可在全高清分辨率、4×AA抗锯齿/8×AF各向异性过滤的条件下流畅运行大型3D游戏，帧速大都可达35FPS以上。

但相对于笔记本的供电与散热能力而言，顶级移动显卡的功耗和发热量都不算低，只有那些16英寸以上尺寸的笔记本才有足够散热和供电能力来应付它们，对于无法舍弃便携性的玩家而言，恐怕不得不放弃这些顶级移动显卡。



苛刻的散热要求让采用顶级移动显卡的本本难以轻薄

●13～15英寸是中庸之选

小到7英寸甚至更小，大到17英寸甚至更大，笔记本电脑的屏幕尺寸差距达到十多英寸，甚至比台式机产品的差异更大。而且其屏幕尺寸实际上决定了整体体积，所以屏幕尺寸越大的笔记本电脑，其内部的可用配件与散热、电池空间都更大，可配备更热更耗电也更高性能的电脑配件，而越小尺寸的笔记本电脑在这方面的要求就越严苛，引起成本上升和配置下降，我们必须寻找一个平衡点。综合来看，13～15英寸屏幕的笔记本是最适合普通用户的，它们没有16～19英寸笔记本电脑那样的大块头，但足可支持GeForce GT/GTS M或Mobility RADEON HD5700/HD5600等高性能移动显卡，同时没有小尺寸本本分辨率过小或字体过小的烦恼。

虽然中高端移动显卡在性能上无法与顶级产品相比，但这类产品已能在13～15英寸常见的1366×768、1280×800等分辨率下应付主流3D游戏的需求。同时其功耗与发热量明显低于顶级产品，配合显卡切换技术等，可大大延长笔记本续航时间。

显卡切换技术： 目前采用独立显卡的笔记本电脑大都支持无需重启系统就能“热切换”的双显卡切换技术。如笔记本电脑同时内置NVIDIA/AMD的高性能独立显卡和Intel/AMD集成显卡时，只需通过改变电源管理模式就可做到双显卡随时无缝切换，以适应用户在不同需求时的应用需求，让大家可更方便地按需选择高性能的独立显卡或低耗电的集成显卡，让笔记本的效能比更高。

●选购要点

AMD Mobility RADEON HD5000系列显卡规格对比表

显卡系列	HD5800系列	HD5700/5600系列	HD5400系列
制造工艺	40nm		
核心晶体管数目	10.4亿个	6.26亿个	2.42亿个
核心频率	最高700MHz	最高650MHz(5750) / 450MHz(5650)	最高750MHz
显存带宽	最高64GB/s	最高51GB/s	最高25.6GB/s
显存频率	4GHz (GDDR5)	3.2GHz (GDDR5)	3.2GHz (GDDR5)
流处理器数量(个)	800	400	80
显存容量	最大1GB	最大1GB	最大1GB
显存类型	GDDR5、GDDR3、DDR3	GDDR5、DDR3	GDDR5、GDDR3、DDR3、DDR2
显存位宽	128bit	128bit	64bit
DirectX 版本支持	11		
热设计功耗	核心30～55W、整卡最高75W	核心15～30W、整卡50～55W	核心8～15W、整卡20～25W
特色显示技术	ATI Eyefinity技术、ATI Stream通用计算(OpenCL/DirectCompute 11)、ATI PowerXpress/Switchable Graphics集显独显切换、ATI XGP外置显卡		
显卡定位	高端	中端	入门级

从上表中可清楚地看出流处理器数量、显存位宽对显卡定位带来的影响。选择采用中端及以上显卡时，我们需要注意的包括显示芯片的频率、显存的频率，以及常被忽略的——显存的位宽，例如中端卡使用64bit和128bit显存位宽时性能差别非常明显，对此可用GPU-Z、EVEREST等软件进行查看。在选择显存时，建议选择采用GDDR5显存的产品，GDDR5采用8bit预取技术，比GDDR2、GDDR3、GDDR4的4bit预取技术提高一倍，因此等效频率也高很多，可弥补位宽缺失带来的性能损失，比同位宽的GDDR3显存产品性能更高，128bit 4000MHz GDDR5显存提供的显存性能与256bit 2000MHz GDDR3基本相同。

像NVIDIA GeForce 310M/305M/G210M系列、ATI Mobility RADEON HD4300/5400系列入门级显卡，性能仅比HD3200这样的集成显卡略强，难以应付主流大型3D游戏，不建议关注游戏的用户选择。此外，要注意GeForce GTS260M、Mobility RADEON HD5165/5145这样的“马甲”型产品，它们在核心、API支持、制程等方面都已经落伍，前者我们前文中已有所提及，而后者则是ATI向对手“取经”的产物，实际是旧款55nm制程HD4000系列的提频增强版本，也不建议用户选择。

●代表产品

虽然要鱼与熊掌兼得很困难，但仔细挑选也能找到这样的能玩大型游戏、又较轻薄便携的本本。



○联想Y460A-ITH（白）

参考价格：5300元

主要参数： 酷睿i3 330M处理器、2GB内存、320GB硬盘、ATI Mobility RADEON HD5650独显+Intel GMA HD集成显卡、14英寸1366×768显示屏、摄像头、内置DVD刻录机、802.11b/g/n无线模块。

推荐理由： 无论外观还是整机性能都非常出色的一款主流笔记本，具备

JBL专业音响，具备出色的游戏性能。如果你对笔记本的性能和便携性都有较高要求，此机是不错佳选。



○Acer 4820TG（432G32Mn）

参考价格：6400元

主要参数：酷睿i5 430M处理器、2GB内存、320GB硬盘、ATI Mobility RADEON HD5650独显+集成显卡、14英寸1366×768显示屏、130万像素摄像头、内置DVD刻录机、802.11b/g/n无线模块。

推荐理由：拥有轻薄的机身，标配ATI Mobility RADEON HD5650独显，3DMark Vantage得分可轻松接近12000分，足以应付主流游戏的需求，性价比非常突出，市场关注度颇高。

UMPC玩转3D游戏——上网本



作为UMPC中最普及的一种产品，上网本（Netbook）其实就是主要用来上网，功能简化的笔记本电脑，便携是它最大的特点，其屏幕一般在7～12英寸之间，多采用英特尔Atom（凌动）或威盛Nano（玲珑）等低功耗处理器，重量在1.5公斤以内，集成显卡的性能比普通集成移动显卡更弱，这让几乎早期所有上网本都不适合于玩3D游戏。而对于像笔者一样的WoW爱好者来说，一直有个愿望，不奢求上网本能玩转新一代的DX11大型3D游戏，只盼望它能流畅运行像《魔兽世界》这类常见的网游，能解码全高清视频就好。

←让上网本也能玩3D游戏，是很多读者的梦想

投入：2000～5000元

能玩游戏：以《魔兽世界》为代表的流行2D/3D网游，以《孢子》《魔兽争霸Ⅲ》为代表的较早3D单机游戏，及各种模拟器游戏。

●翼扬2让上网本也能玩游戏

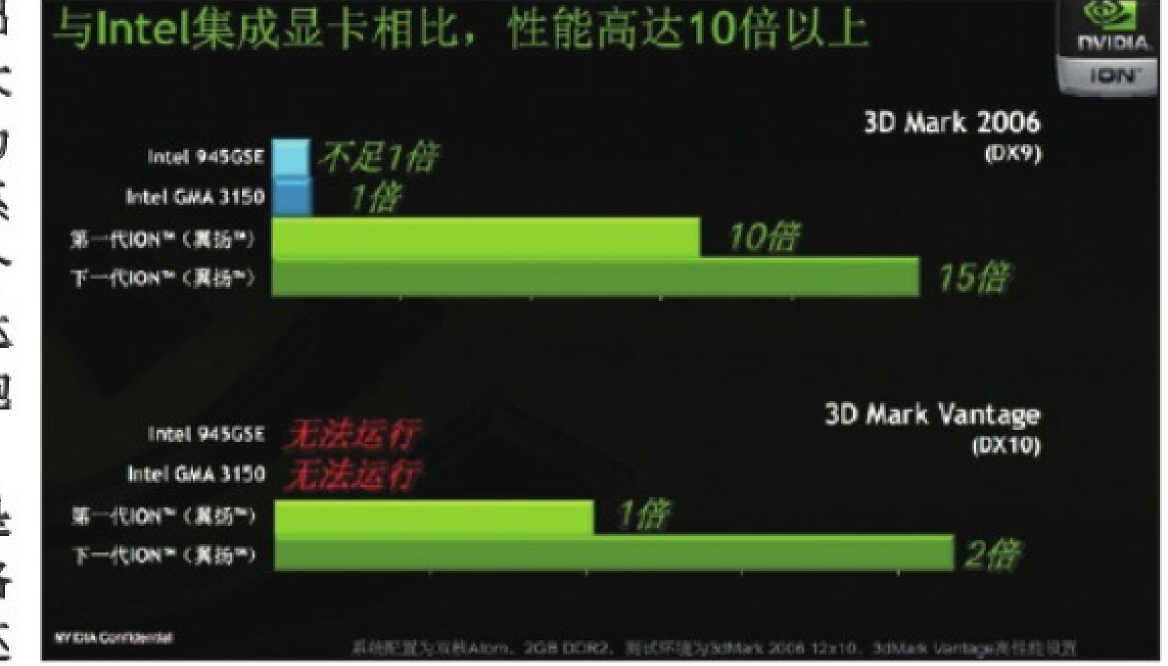
随着NVIDIA ION（翼扬）系列平台的推出，上网本与3D游戏的局面得以改变。NVIDIA的第一代ION（GeForce 9400M）是一颗单芯片芯片组，主要用于搭配Atom N270/N280处理器，可提供流畅的高清视频硬件加速播放功能和主流3D游戏支持，已能在中等分辨率、特效关闭的条件下运行大部分DX10 3D游戏大作，让其在便携平台中颇具吸引力。





9400M让Macbook在兼具轻薄的同时也具备不错的视频及游戏性能

而随着Intel新一代Atom平台（Atom N450/N470/D410/D510）在处理器中集成GMA3150图形核心及内存控制器，ION2离子平台（GT218）也变身成为独立GPU的形式重新出炉。GT218新芯片采用40nm工艺，支持DirectX 10.1，支持最大512MB DDR3独立显存，芯片封装尺寸更小。该GPU核心频率为535MHz，显存频率1230MHz，针对12英寸上网本和一体电脑系统的型号提供16个流处理器，针对10英寸上网本的型号则采用8个流处理器，能提供全高清蓝光解码能力，16SP版本图形性能可达GeForce G210的九成，可在低特效下流畅运行《魔兽世界》《孢子》等在内的主流游戏。支持Optimus显卡自动切换技术。



翼扬2让上网本的应用得到了极大的扩展，它能做的不再仅是互联网浏览，而且还可畅玩《魔兽世界》等绝大多数流行的网络游戏及大量的3D单机游戏，亦可体验全高清1080P视频，而且还

具备了之前难以想象的视频编辑转换与解码性能。在Intel Moorestown平台上市之前，它为UMPC提供了最出色的游戏和娱乐性能。

●选购要点

由于NVIDIA未对ION2做规格限制，不同产品的核心频率、显存频率、显存容量（512MB和256MB等）、显存位宽（64bit和32bit）等参数都不尽相同，在实际应用中有较大性能差别，大家应选择高位宽高频率大显存的产品，以达到更好的游戏性能。

●代表产品

目前市场上已有很多采用GeForce 9400M显卡的上网本在售，并且价格也并不昂贵，大家可按需而选，而下面笔者推荐两款基于最新的ION2芯片的代表产品。

○Acer Aspire One 532G

参考价格：2600元左右

主要参数：Intel Atom N450 1.66GHz处理器、2GB内存、320GB硬盘、NVIDIA GeForce G218独显+Intel GMA集成显卡、10.1英寸1366×768显示屏、摄像头、802.11b/g/n无线模块。

推荐理由：532G是Acer全球首批采用NVIDIA最新ION2 GPU的独显上网本，标配512MB DDR3独立显存，可提供GMA3150数倍的图形性能，能流畅解码1080P全高清影片。具备双显卡热切换功能，系统可智能判断电脑负载并按需选用工作显卡。





○华硕Eee PC 1201PN

参考价格：499欧元，约合4300元人民币

主要参数：Intel Atom N450 1.66GHz处理器、2GB内存、250GB硬盘、NVIDIA GeForce G218独显+Intel GMA集成显卡、12.1英寸1366×768显示屏、摄像头、802.11b/g/n无线模块。

推荐理由：整体尺寸296mm×208mm×33.3mm，仅重1.46公斤，支持NVIDIA Optimus技术，支持独立和集成显卡自动切换，支持HDMI输出和1080P蓝光解码，标配Windows 7 Home Premium系统，性能接近普通主流笔记本电脑。

鱼与熊掌兼得——一体电脑

一体电脑是一种新型的台式机，一体电脑最大的特点就是将主机硬件与显示器、音箱结合在一起，其既具有笔记本电脑高集成度的特点，近距离的搬运移动比较方便，也可兼顾大尺寸液晶显示器显示效果更好的优势，这对想兼顾这两种需求的用户有很大吸引力。联想、苹果、惠普、戴尔、神舟、华硕等厂商都推出了多款针对不同用户群的一体电脑产品，仔细挑选也能找到其中游戏性能强大的产品。



主流一体电脑的便携性越来越好→





能玩游戏：含主流大型3D游戏在内的几乎所有PC游戏。



←在一体电脑上玩游戏感觉不错

●性能不可忽视

一体电脑将主机与液晶屏集成在一个15～30英寸大小的模具中，为了更好的处理内部高性能硬件散发出的热量，很多此类机型都采用了移动CPU、GPU或内存。根据不同的市场定位，一体电脑采用差异化配置。针对入门用户或办公用户的低配版机型，大多采用移动版处理器、超低功耗处理器及移动版显卡、集成显卡（如GeForce 9400M、RADEON HD3200），追求小巧精致；面向主流用户的中配版机型会采用三核或四核处理器，标配中端显卡（如RADEON HD4670/5650、GT240M）；面向游戏玩家或发烧友的高配版机型则使用中高端桌面处理器和显卡（如RADEON HD4850），拥有接近主流家用台式机的娱乐和3D游戏性能，可更好地满足用户各种高端应用需求。

●外观很重要

“在一个方盒子上装一个液晶显示器”，一款这样简单组合的一体电脑显然很难勾起消费者的购买欲望。一体机需要有卓越的工艺设计，才能让用户感到眼前一亮，例如采用了无框玻璃和无缝全铝机身设计的新款苹果iMac，其外形融合了唯美大气和简洁明快，除了一组端口和一条电源线，整体光洁无瑕。它的外设也非常出色，如整机配置的亮点之一Magic Mouse，在Multi-Touch（多点触控）技术的支持下，其光滑的表面看不到任何按钮，却具备鼠标应有的定位、点击和滚动功能，可感觉到双指轻扫和单指轻点的差别。



苹果iMac一体电脑配置的亮点之一Magic Mouse

联想的终结者一体电脑也是非常出色的产品，其设计风格源于顶级跑车，采用立体晶钻切割造型，全机体总计64个大切面，棱角分明，让其时尚感十足。毫无疑问，选择这类产品能让自己的家居或办公室更增辉。

●选购要点

选购一体机更需外观与性能兼顾，追求游戏性能的用户应选择配置大尺寸高分辨率液晶屏的产品，无论是将其用来看大片、玩游戏、当数字高清电视还是办公、做设计，都是不错的选择。

●代表产品

“大面子”、高性能、靓外形、易操控是娱乐和游戏用户追求的目标，适合主流用户和游戏玩家的此类产品有：


主流一体机的操控都很拉风，可更好地成为游戏利器

○联想IdeaCentre B505-终结者I

参考价格：5450元



主要参数：速龙Ⅱ三核400e处理器、2GB内存、500GB硬盘、DVD刻录机、NVIDIA GeForce GT 240M独显、802.11b/g/n无线模块、23英寸LCD。

推荐理由：设计风格源于顶级跑车，外型炫酷，棱角分明。配置主流，支持显卡升级，具备JBL专业音响。各种人性化设计突出：为蓝牙超薄多媒体键盘配备了键盘灯、具备防辐射金属合金外壳、自动追踪人像的摄像头、空中鼠标可用作游戏手柄。

○苹果iMac MB953CH/A

参考价格：14999元

主要参数：酷睿i5-750四核处理器、4GB内存、1000GB硬盘、DVD刻录机、ATI RADEON HD4850独显、802.11b/g/n无线模块、27英寸LCD。

推荐理由：真正的“大面子”，简洁大方的外表下拥有强劲的性能。4GB内存、1TB硬盘、吸入式DVD刻录机和显存512MB的ATI RADEON HD4850独立显卡，让整机性能十分强劲。27英寸的大屏幕显示屏无论是娱乐还是工作都能够带来震撼的效果，值得设计或娱乐用户关注。



大号智能手机——MID和平板电脑

MID（Mobile Inernet Device，移动互联网设备）是英特尔推出的一种新概念迷你笔记本电脑。在英特尔的定义中，这是一种体积小于笔记本电脑及上网本，但大于手机的流动互联网装置。通过MID，用户可随时接入互联网，随时进行互联网娱乐、进行信息查询、邮件收发等操作。相比上网本，MID更便携，其屏幕尺寸在3～7英寸左右，重量常低于500克，号称可放入钱包中携带。而目前方兴未艾的平板电脑亦是类似的产品，其屏幕尺寸一般在7～10英寸左右，具触控功能，重量在1000克内，多采用微软Windows XP Tablet PC、Windows7、iPhone OS、Android等系统，能实现包含游戏在内的各种娱乐体验。



MID也能玩2D游戏→

投入：1000～8000元

适合游戏：以《星际争霸》《三国群英传》《仙剑奇侠传》为代表的2D游戏和“偷菜”类网页游戏的好选择，亦可兼顾常见的模拟器游戏。

●一切为了移动

MID或UMPC更大的显示屏和更强的处理能力，能够提供比智能手机更好的游戏体验。包括英特尔、飞思卡尔（Freescale）、NVIDIA、Qualcomm、德州仪器（TI）、威盛（VIA）等厂商都推出有相关解决方案。像著名的苹果iPad就是一款具备互联网浏览、电子邮件、游戏等功能的出色移动设备。但对于内地用户，笔者还是更加推荐Android、Windows系统的解决方案，MID和平板电脑虽然不是手机也不是标准的电脑，但却与这两者都关系非常紧密，选择较为普遍和开放的操作系统能使其更容易进行互联，更符合操作习惯，最重要的是可获得更好的兼容性，各种软件，特别是游戏软件就更容易得到。



3G宽带接入是MID的灵魂

支持3G，而且内置3G模块，用户只需把3G电话卡插进USIM卡的卡槽就可随时随地进行电话通讯及上网，像一部大号的智能手机是新一代MID和平板电脑的鲜明特征。另外它们一般还支持Wi-Fi、蓝牙3.0等多种无线接入方式，这样就可随时随地连接互联网，更轻松的实现浏览网页、收发邮件、在线聊天、网上购物、在线游戏、网络电视等功能。

●选购要点

为了保证移动应用能力，我们建议强烈选择支持3G接入的产品，最好能内置3G模块，而如果所选产品不支持自己常用的运营商3G卡，则应选配USB接口的3G卡。

●代表产品

目前最值得选用的此类产品有哪些呢？

○爱国者MID P8880T

参考价格：2999元

主要参数：Intel Atom Z500 800MHz处理器、512MB内存、8GB固态硬盘、4.8英寸触摸屏、重320g、支持802.11b/g、支持移动3G上网、集成网卡。

推荐理由：屏幕的分辨率为800×480，机身尺寸为152mm×80mm×21.6mm，重量也仅为320g，比生活中常见的一听可乐还要轻。小巧的机身也利于携带，可轻松放入裤袋中。集成GMA500显卡，预装了Windows XP Home系统，可对众多的2D游戏和早期3D游戏实现良好兼容。



○索尼VAIO P45J/P

参考价格：5999元

主要参数：Intel Atom Z530 1600MHz处理器、2GB内存、64GB固态硬盘、8英寸触摸屏、重592g、支持802.11b/g/n、支持电信3G上网、集成网卡。

推荐理由：索尼VAIO P45J/P是UMPC的代表机型，最厚处只有19.8mm，外观时尚、小巧玲珑，可放入口袋中随意外带，很适合时尚潮人选用。外壳采用镁合金材质，坚固耐用。采用8英寸加宽液晶屏，分辨率达到1600×768，可流畅解码720P高清视频，上盖右上角内置的摄像头便于视频交流。

口袋妖怪——掌上游戏机

掌上游戏机（掌机）是常见的专用的便携式娱乐设备，生来就是为了满足大家玩游戏的需求，目前的几款主流产品各有特色，分别面向不同类型的玩家。

投入：500～2000元

适合游戏：掌机游戏很少出现跨平台移植的情况，每一种掌机都只能兼容本平台内的游戏。此外，新型掌机能通过模拟器兼容同品牌老一代掌机甚至是家用机的游戏。

●不同机型按需选择

目前的掌机价位在500～1500元左右，大家可按需选择适合于自己价位和需求的产品。需要入门掌机的读者可考虑GBM，该机目前报价在430元左右，功能简单，性能和功能已略显过时。

需要主流掌机的读者可考虑DS和PSP。其中韩版NDSL目前报价760元左右，日版美版的NDSi目前报价在1050～1250元间（外壳颜色不同价格有差别），而大屏版的NDSi LL报价则在1600元左右。几者的主要差别是，NDSL是基本版，NDSi是NDSL的改进版，屏幕尺寸由3.0英寸增加到3.25英寸，机体更薄，具备双摄像头并支持SD卡，可将音乐存入SD卡中在NDSi上欣赏，并且可在NDSi里进行简单有趣的编辑，同时这两个摄像头也可用于拍照及配合一些游戏应用。NDSi LL将两块屏幕的尺寸进一步提高到了4.2英寸，可视角度和范围更大，重量增加了100g，续航时间更长。此外，还有NDSL（或NDSi）和iDSL（或iDSi）之别，两者其实是同一机型，后者为大陆行货，由神游iQue公司代理，所以将Nintendo的“N”改为了iQue的“I”，如果两者售价差不多，保修更完备的iDSL、iDSi的可选性明显更好。

目前PSP-3000（PSP-3006）报价在1400～1600元左右，而PSP GO（PSP-N1006）的报价在1400～1500元左右。外形上索尼PSP-3000与PSP-2000基本一致，机身尺寸规格为170mm×74mm×23mm，重量仅有196g，配备4.3英寸16:9液晶显示屏，分辨率480×272，拥有USB2.0高速接口，支持Wi-Fi和记忆棒接口，可实现玩游戏、听音乐、看电影、看电子书、上网和打电话等功能。而PSP GO则为PSP中的滑盖式机型，采用3.8英寸的液晶屏，取消了UMD光驱，体积较PSP-3000大大缩小，也比其轻了43%，内置16GB闪存和蓝牙功能。究竟选择哪种款式，可按个人偏好而定，而笔者个人还是更偏向整体游戏性更好的PSP-3000。



掌机也在向多功能和网络化发展

●选购要点

PSP功能更全面，扩展应用能力更好；NDSi触摸屏好玩，游戏趣味性更强，究竟选用哪一种要根据自身的需求而定，懒得去刷机、升级、找软件，只玩游戏或者天生爱秀的玩家应偏重NDSi，而喜欢DIY，看电影、看书时间比游戏时间还长，或者是比较低调的游戏玩家，则应选择PSP系列。当然，对于资金充裕的玩家来说，最好是能全都收入囊中。由于内地主流观念对游戏机的认识，大量掌机并非由正常渠道流入市场，所以产品质量和商家信誉都良莠不齐。购买时注意别以新机的价格买到二手机或翻修机，而且要注意屏幕有无坏点，电池是否原装，配件是否齐全，尽量选择保修完备的商家购买。

●代表产品

○任天堂NDSL主机（黑色）

参考价格：760元

主要参数：两个26万色3英寸TFT液晶显示屏（下屏为触摸屏）、背光亮度4级调节、192×256像素分辨率、产品重量218克、尺寸大小133.0mm×73.9mm×21.5mm。

推荐理由：NintendoDS Lite在主机体积上做了最大限度的薄化和轻量化，外壳材料也做了极大改良，在机体表面有一种半通明的材质，使NDSL的整体感觉很接近于iPod和PSP。此外NDS Lite的屏幕面板使用了高级的背光全反射型液晶面板，使其具备不错的显示效果。



○索尼PSP-3000 PB（钢琴黑）

参考价格：1390元

主要参数：MIPS R4000处理器、64MB内存、支持Wi-Fi、4.3英寸TFT液晶、内置麦克风、产品重量196克、尺寸大小170mm×74mm×23mm。

推荐理由：最经典的掌机之一，不仅游戏功能强劲，而且4.3英寸的屏幕和出色的音质用来看电影、看电子书、听歌都是不错的选择。其全新设计的屏幕，画面靓丽，在阳光下也清晰可见，显示品质提升明显。同时加入了麦克风功能，可拨打网络电话。

手机中的战斗机——智能手机

智能手机可以看作具备操作系统的“电脑手机”，在iPhone系列的推动下，智能手机的被关注度越来越高。越来越强大的硬件配置使其在通信联络、互联网应用之外，也拥有了不错的游戏能力。


手机进入轻薄的智能时代是大势所趋→

投入：1000～5000元

适合游戏：该系统手机平台的游戏和各种模拟器游戏、JAVA游戏。

●“大”势所趋，轻薄制胜

诺基亚曾推出专攻游戏的N-Gage游戏手机，组合了手机和掌机的功能，但是不够轻薄，屏幕显示效果也不是很好（尺寸和分辨率都不高），加上当时硬件性能和软件储备都不是很完善，所以最终并不算完全成功的产品。而目前的智能手机的发展趋势正是高性能硬件、大尺寸屏幕、超薄身材以及人性化操控，这些恰恰是当年N-Gage所欠缺的。

例如最新发布的iPhone 4搭载基于ARM Cortex-A9架构的Apple A4处理器，主频达1GHz，并内置PowerVR SGX53图形引擎，拥有512MB内存，采用3.5英寸分辨率高达960×640像素的触摸屏，而机身厚度只有9.3mm。另外其采用的500万像素自动对焦摄像头，六轴重力感应技术，多触点式触摸屏设计等，可让用户获得更好的游戏和娱乐体验。比较有趣的是，这样一款高配置手机，其最大的缺陷就恰恰出现在了手机最基本的通信功能上，但这并未影响其销量。这说明对于众多智能手机用户来说，打电话早已成为次要功能，智能手机更多的时候已被当作一个MP3、MP4、电子书、互联网浏览器、游戏机甚至电视机使用，更像是随身的数码娱乐设备而非通讯设备。

手机正变成游戏机

●选购要点

处理器性能固然很重要，RAM/ROM配备也不能少，如第一代iPhone和iPhone 3G只采用了128MB内存，对实际应用能力就造成了一些影响，而iPhone 3GS和iPad就增加为256MB内存，为了更好地支持支持多任务的iOS4操作系统，iPhone 4将内存增至512MB。此外，为了更好地运行主流游戏，一些中高端手机还配备有支持3D图像处理的GPU芯片，增加了游戏引擎和图像处理器，可为用户提供更好的游戏运行效果，关注游戏能力的用户在选购时也应重点关注。此外，智能手机港行、欧版机和二手机、翻新机盛行，想购买正品行货的朋友对此多留心，别以行货的价格买到了水货，在淘宝等网站购货时，尽量选择信誉高的商家。

●代表产品

○联想乐Phone

参考价格：2499元

主要参数：480×800像素，3.7英寸电容屏，Android系统，外形尺寸120mm×61mm×12mm，重165g。

推荐理由：乐Phone是联想集团精心打造的一款旗舰产品，拥有1GHz的高主频CPU，采用直板触控设计，配备了3.7英寸的AMOLED屏幕，显示效果出众。支持外接全功能键盘，用户界面设计美观，具备Wi-Fi、GPS导航等常见功能，性价比较高。





○MOTO MT710

参考价格：2730元

主要参数：480×854像素，3.7英寸TFT屏，Ophone操作系统，外形尺寸118mm×59.5mm×12.3mm，重110g。

推荐理由：采用中国联通的OMS智能系统，搭载Marvell PXA310处理器，频率为624MHz，运行内存为256MB。具备500万像素摄像头，支持自动对焦，同时配备了LED补光灯；内置手机证券软件，支持CMMB手机电视，值得注重性价比的玩家考虑。

夹缝中舞蹈——游戏型MP4等手持设备

我们这里的MP4实际上包含了软硬件配置非常类似的MP5、CMMB、车载GPS等各种支持存储和多媒体播放的手持

移动设备。在手持设备硬件逐渐标准化并不断增强的同时，游戏成为厂商最早植入这些设备中的附加功能，特别是游戏型MP4，直接走上了MP4和掌机二合一的道路，配置专用的游戏按键（如具有十字方向按键和A、B动作按键，部分机型还有摇杆），可获得更好的游戏体验。

投入：100～500元

适合游戏：内含游戏模拟器，可兼容NES、GB、GBC、GBA、SMC、SMD、BIN、SWF等格式的ROM，以及windowsCE等操作系统下的游戏。

●全能的选择

游戏型MP4首先其是一部MP4，然后才是一台游戏机（游戏模拟器），所以在选择这类设备时对其MP4功能不能忽视。目前中高端MP4已全面支持720P高清解码和1080P全高清解码，能支持各种分辨率的RM/RMVB、AVI、MPG、FLV、3GP、MP4、VOB、DAT等格式的视频文件播放，主流屏幕尺寸也达到了4.3英寸以上，分辨率则主要有480×272、800×480两个档次，主流MP4大都拥有OTG能力及高清视频输出能力，具备良好的存储器扩展能力（主要是SD或miniSD卡），可更方便的与各种便携设备或存储器互联，进行数据交换。还常配备摄像头、FM收音机等娱乐功能。

新一代MP4处理器已能完整地模拟几乎所有的8位、16位、32位游戏机游戏，如凌阳8000/8010/8016微处理器/芯片组等都是这方面的代表产品。以中低端游戏型MP4中常用的凌阳8000方案为例，它不仅完美支持市场上流行的RM、RMVB等视频格式的无转换直接播放，而且采用全新三核架构：ARM926+DSP+3D图形加速器，支持3D界面设计，支持常见的8位、16位、32位游戏机游戏，可对很多游戏机经典中文游戏实现完美模拟。

●选购要点

在价格差不多的情况下，可选择分辨率更高和屏幕尺寸更大的产品，可带来更绚丽的画面效果与更真实的影像表现，最好选择拥有HDMI接口的产品，传输速度更快，而且连接更方便。另外要特别关注所选游戏型MP4按键的质量，质量优良的导电橡胶式按键在使用时反应灵敏、回弹力均匀，不会因为长期频繁按键而迅速报废，这点很关键。

●代表产品

只要选择比掌机更便宜的MP4或者GPS等数码设备，就可玩转上万款掌机游戏，并且看尽各种高清大片，对资金并不充裕或游戏欲望不强以及怀旧的玩家来说，是个不错的选择。

○金星JXD1000（4GB/8GB）

参考价格：399元/469元

主要参数：4.3英寸屏幕、480×272分辨率、500万像素摄像头、FM收音、支持720P高清播放。

推荐理由：集游戏掌机和高清播放器于一体，支持GBA、NES等多种格式游戏，内置合金弹头、蜘蛛侠等经典时尚游戏。支持TV-OUT，可接上电视玩游戏。



○驰为PHG（4GB/8GB）

参考价格：499元/599元

主要参数：4.3英寸屏幕、800×480分辨率、FM收音、支持10M码流的720P高清视频播放。

推荐理由：能够兼容NES、GB、GBC、SFC、SMC、SMD、GBA等格式的游戏，配备的4.3英寸800×480分辨率的LTPS低温多晶硅液晶屏更清晰。其硅胶导电按键寿命约20万次左右，仅施压35克就可操作，长时间使用不会疲劳。

后记

随时随地都可玩上一把游戏，是很多玩家的梦想，只要选择得当，其实身边的很多数码设备都能满足大家愿望，这些设备的游戏性能或许不能与高端的台式电脑相比，但很多时候游戏的乐趣并不完全取决于配置，将笔记本电脑或一体电脑轻松的搬到客厅接上大屏幕电视玩游戏是种体验，寂寞时躺在床上手持手机、掌机能玩上一把游戏是种乐趣，漫漫旅途中捧着MID、MP4能玩上一会儿游戏更是一种享受。无论你是3D游戏爱好者，还是网游爱好者，或者掌机游戏迷、经典游戏的怀旧一族，都能得到随身随地随时的游戏体验。我们并不是要将游戏当作生活的全部，但希望生活能够因为有游戏而更精彩。

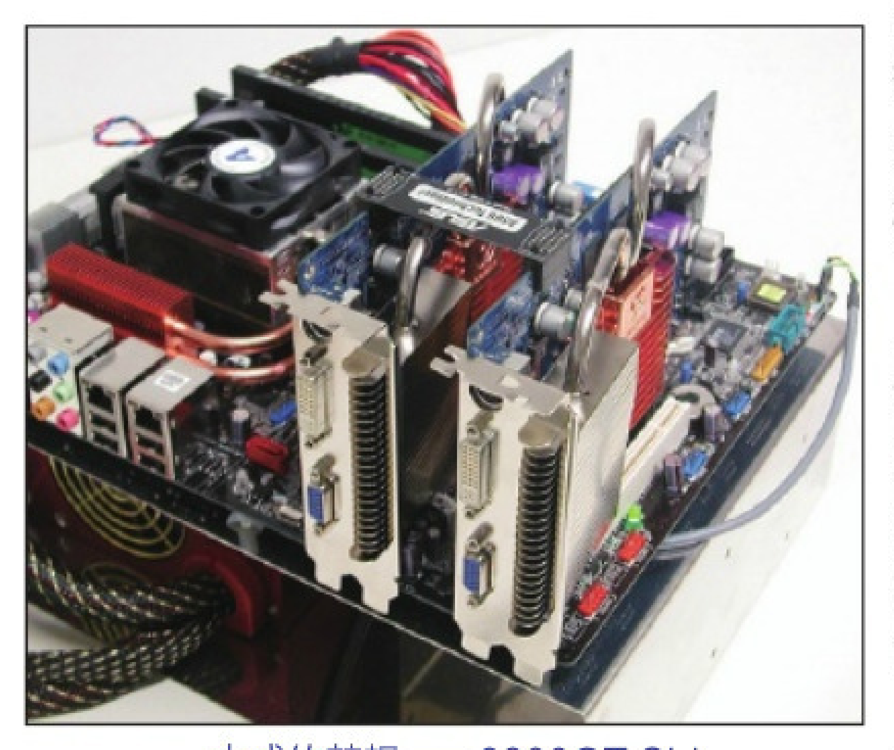


奇妙的制衡——硬件领域的竞争

■北京 狂奔鸭

在外人眼里，IT是一个蒸蒸日上、发展潜力深厚的新兴行业；而在业内人的角度来看，IT圈子也没有什么特别的东西，特别是那些外人看似神秘又激烈无比的技术与产品的比拼和竞争。

以个人电脑最重要的几大硬件来说，AMD与Intel、ATI（现AMD）与NVIDIA、希捷与西部数据等，它们之间的竞争关系是了解的人有目共睹的。而这么多年过去了，带给我们的却总是或仅是“快”的感觉，性能提升得快、更新换代得快、价格降得快，最让人感慨的就是——消失得也很快。当年笔者曾有着很天真的想法，因为手头比较紧，享受不到高端硬件带来的速度感，怎么办？厂商告诉我们：升级、超频和组建SLI显卡系统啊。于是入手了一块6600GT，但仅半年之后，市场上就找不到同品牌同型号的产品了，让我怎么做SLI（早期双卡并联要求较严格）？更糟糕的是，想从单核升级到双核的时候，CPU接口也很不幸地过时了，我这才意识到，所谓的“保值性”，在硬件中是不存在的。


未成的梦想——6600GT SLI

把用户成功骗到的厂商们当然对我的境遇最多只是表示一点不值钱的同情，再往我手里塞入挺值钱的新产品，掏空我的口袋后转身又投入你死活我的竞争中。对厂商们来说，高速的产品和技术更替会使他们在研发、生产等方面的持续投入不断加大，所以对手之间存在敌对态度也很自然，想让彼此之间手拉手迈向美好的明天，基本不可能。好在为了占领市场捞回成本，厂商们会在定价、产品开发等方面更加贴近消费者的能力和需求，让其为所付出的资本买单。消费者也许会感到厂商的“诚意”了吧，不过这其实是天大的误会，消费者只是被它们拉来与“死敌”抗衡的筹码而已，不信大家可以看看这一年来的市场。



不够“给力”的AMD 6核处理器

Intel的酷睿i处理器确实是款划时代的产品，性能无可挑剔，AMD最高端的6核处理器在游戏表现上只能堪堪与高端酷睿i5或者最低端的酷睿i7打个平手，于是使得今年市场上的中高端处理器价格异常坚挺，没有对手的Intel和之前产品频发，不断用新产品无情“终结”旧产品的形象完全没有了交集。我们只能期望AMD的“推土机”核心能再次打掉Intel高涨的信心，处理器市场才能回到之前的轨道上。

相对于不给力的CPU，AMD的显卡部门可谓风光无限，HD5000系列的全面性能压制和费米（Fermi）的几度延迟上市，催生出代理商们这样的豪言：“我们的显卡不会降价，请大家不要轻信谣言。”确实，在GeForce GTX480上市之初，并没有撼动AMD在显卡效能比、性价比上的领先优势，

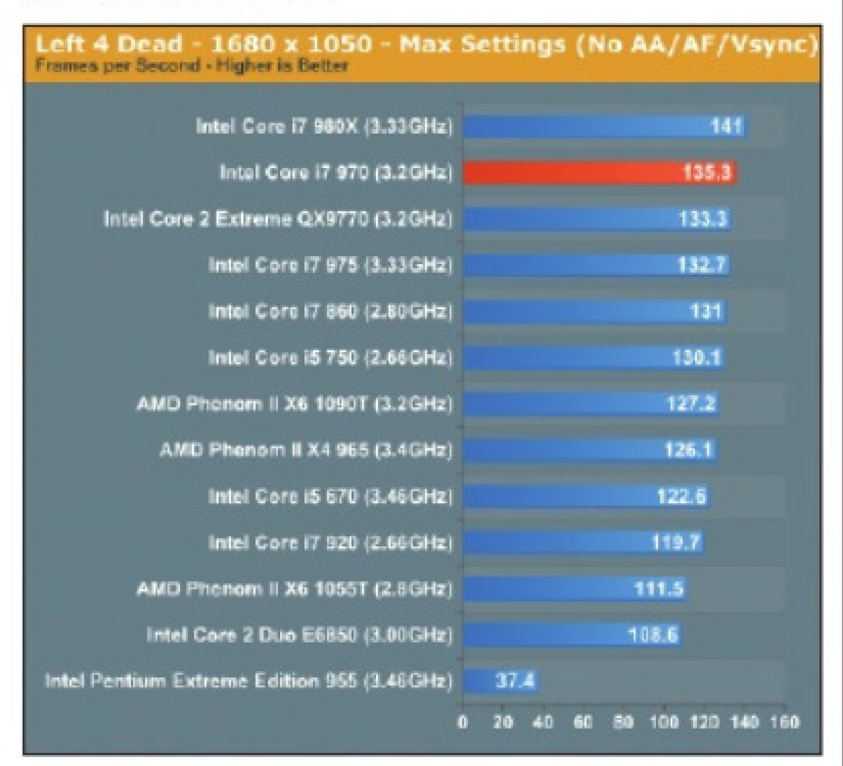


在这一市场中也出现了罕见的长时间价格坚挺。

而在GeForce GTX460的重拳直击下，RADEON HD5830等产品节节败退，感到威胁的AMD才终于开始逐渐调整千元级显卡的价格。很明显，被NVIDIA定位为“猎人”，基于GF104核心的GTX 460完美完成了任务。而引起的连锁反应将是对手中高端降价、双方新品快速出击、不断的促销活动等消费者喜闻乐见的场景。

显卡和处理器市场的现状，让我们明白如果没有竞争，可能我们现在还在用着奔三、靠着巫毒来打着CS和星际争霸。无论你是I饭还是A饭抑或是N饭，所要做的并不是在论坛上相互对骂、诋毁、嘲讽，而应该更期待对手的表现，敌人的强大才会使自己认清自身的不足，激发向上的动力。这在国外是流行的名言，但不知国人能否领悟它的真谛。厂商们周而复始玩着相互制衡的游戏。我们需要做的只是在合适的时间，找到合理的配置，用适合的价格买到心怡的产品，这就足够了。

对了，《星际争霸2：自由之翼》在短短48小时内便卖出了150万份，荣登单机游戏的榜首。虽然它进入大陆的时间表暂无明确的消息，但我们总是有办法的，这些你们都懂的。这里说到它的原因是它某些时候可能会引起显卡过热而使其损坏，玩的时候一定要小心哦！多留意下暴雪的官方消息吧。



新学年将随着凉爽的秋季来到我们的眼前，很多青年朋友特别是学生们可能都准备组装或者升级一台功能更强大的台式机陪伴自己的学习生活，当然也要追求更出色的影音游戏娱乐能力。而这些朋友安装台式机的地点，无论是单身宿舍、租赁房还是学生宿舍，在供电能力和供电稳定性方面都常常存在着一些问题，所以一台适应性广、供电稳定、质量优秀的电源取代了暑期的散热器，成为这一时期攒机采购的重点。

1.办公上网型电脑

对大型游戏不感兴趣的用户，可以选择各种中低端产品，不过一旦供电出现问题，很可能致使这套系统中最有价值部分——硬盘上的工作数据受损，将是无可挽回的损失，因此我们需要采用宽电压电源，供电稳定的电源，对输出功率的要求并不高。

办公上网机型配置一览		
CPU	AMD 速龙Ⅱ X2 245（盒）	380元
散热器	自带	/
主板	捷波悍马HZ02	499元
内存	宇瞻2GB DDR3 1333（经典系列）	330元
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200.12	445元
显卡	主板自带	0元
光驱	无	0元
机箱	航嘉暗夜H507	199元
电源	Tt XP350	180元
键盘	微软无线光学桌面700 V2套装	139元
鼠标	套装自带	/
显示器	三星E2220W	1199元
总价		3371元



我们选择了价格较低的Tt XP300 W3016，虽然其输出功率350W并不算高，却能承受180～264V/47～63Hz的供电波动，我们建议选择中端处理器和显卡，如采用高端高耗电产品，可考虑采用下面配置中更高供电能力的产品。

2.主流娱乐机型

主流游戏机型配置一览		
CPU	酷睿i3 530（盒）	810元
散热器	盒装自带	/
主板	技嘉GA-H55M-S2H	699元
内存	威刚2GB DDR3 1333(万紫千红)	290元
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200.12	445元
显卡	昂达HD5750 1024MB 神戈	799元
光驱	明基DW240S	199元
机箱	Tt V3	288元
电源	ANTEC VP450P	329元
键盘	罗技 G1游戏键盘鼠标套装	199元
鼠标	套装提供	/
显示器	三星2494LW	1499元
总价		5557元



大部分年轻的电脑用户恐怕都无法顶住电脑游戏和精彩大片的诱惑，所以拥有一定3D游戏能力和充足娱乐能力的中端机型是大多数人的选择，这一档次的电脑应配置400～450W电源，以保证其正常运行。

ANTEC VP450P提供了450W输出功率，同时其拥有过压保护/过流保护/短路保护/防雷击保护等多种保护功能，12cm大直径风扇可在低转速低噪声下提供足够的散热能力。

3.高端玩家型

暴雪推出的星际争霸2将无疑是今年剩余时间里PC玩家最热衷的游戏，如果有足够的时间和资金，相信任何一个玩家都不会错过这个升级的机会，搭建一台“星际”级别的电脑。如果要保证星际争霸2呈现足够炫丽的效果和波澜壮阔的战争场面，且画面流畅，在处理器、显卡、内存、甚至硬盘方面的配置都要足够给劲，对电源的输出功率和稳定供电能力提出了很高的要求。

主流游戏机型配置一览		
CPU	AMD 羿龙Ⅱ X4 965(黑盒)	1160元
散热器	盒装自带	/
主板	华硕M4A89GTD PRO/USB3	1499元
内存	金邦2GB DDR3 1333（千禧条）×2	600元
硬盘	希捷1TB SATA2 32M 7200.12	445元
显卡	七彩虹iGame460-GD5 CH版 1024M	1499元
光驱	华硕BC-1205PT	799元
机箱	酷冷至尊开拓者P100	399元
电源	ANTEC VP450P	329元
键盘	Razer 橘仓金蛛游戏键盘	199元
鼠标	Razer DeathAdder炼狱蝰蛇(升级版)鼠标	249元
显示器	三星2494LW	1499元
总价		8677元

由于采用了较多的新型设备，ANTEC VP450P在供电能力上问题不大，但接口略显局促，也可以选择价位类似的Tt KK500A等接口配置更先进的产品。P





头牌新闻

Adobe宣布创意大学计划

■本刊记者 展烽

2010年7月29日，Adobe宣布创意大学计划正式开始实施。这一计划集结强大的师资力量，结合全球最领先的创意理念及Adobe核心技术，携手多个国内一流院校及领导企业，共同助力中国创意产业生态全面升级，并全面提升教育行业师资水平和技术水平。此计划将覆盖全国30个省、直辖市和自治区，为近千万师生和行业人士提供教育服务。



Adobe大中华区董事总经理黄耀辉先生在会上宣布创意大学计划

该计划的内容包括以下几方面：

1.相关行业的人才需求调研分析。

2.教学方案的研究和发展。

3.深入的师资培训。

4.人才就业技能的评测。

5.互联网应用考试认证系统的建设。

6.提供Adobe创意大学计划相关各方全部内容的强大在线系统。

7.协助建立广泛的校企联盟，助力于教育与就业的完美结合。

Adobe大中华区董事总经理黄耀辉先生表示：“创意产业已经逐渐成为中国经济发展的支柱之一，在整个经济体系升级中扮演着重要的角色。2009年中国的文化创意产业总值占GDP总量的3%左右，而欧洲的平均在10%～15%左右，由此可见，中国发展文化创意产业的潜力巨大。Adobe将运用国际领先的科技和丰富的资源，一如既往地支持中国市场的发展。这次发布的Adobe创意大学计划，是为支持中国经济发展的关键行业而打造的，尤其是游戏、动漫、视觉设计、印刷、电子教学、网页设计、影视后效制作，以及富媒体和在线应用。这一计划将完善而有效地提高各类学校相关专业学生的实战能力，同时培训机构、产业园的相关从业者和老师们也将受益。”P



硬件店

惠普推出绿色IT量化管理解决方案

2010年7月19日，IT厂商惠普推出了重点针对各类中小企业的全新绿色IT量化管理解决方案HPCA。该方案能够为中小企业跟踪并分析IT设备运行时的电力消耗、软件使用率等各项数据，以辅助IT部门合理配置各种IT设备的数量和类型，从而有效减少成本。作为惠普全程助力“耀星计划”的重要组成部分，HPCA与“中小企业全程助力解决方案”和“酷越全程无忧/全程关怀解决方案”两大解决方案相辅，为中小企业提供更多便捷、高附加值的解决方案和服务，令中小企业更好地专注于发展核心竞争力。

富士通个人电脑中国新策略正式启动

富士通个人电脑7月21日在京召开“富士通2010 China Express策略发布会”，中国作为其2010全球策略启动的第一站，将透过更快速全球战略、整合统一的产品品牌、以及针对中国市场的产品与市場开发策略，与中国IT渠道合作伙伴一起，以全方位资源的投入加快个人电脑的销售、渠道、服务等进程。富士通日本个人电脑事业部全球高级副总裁大沼健一表示：“此次个人电脑全球布局将在‘一个富士通’的政策方向下，以坚强的IT背景实力，加速全球化历程，为用户提供以人为本为理念的创新产品。”未来在Global Express的全球发展策略下，LifeBook无论在价格或销售渠道来讲，将会贴近更广阔的客户群，2012在中国市场达到100万台销量的目标，并将推出全方位的产品线以全面服务中国用户。



朗科发布固态硬盘S300

朗科科技于近期推出了性能出色的256GB固态硬盘S300，其每秒读写速度高达250/180MB。朗科S300与一般市售SSD相比，读取效能可大幅提高40%，写入速度表现也提升60%，内置32MB或者64MB SDRAM缓存，将带给消费者更快的电脑运行体验。朗科S300固态硬盘适用于服务器、台式机、笔记本电脑、游戏机、工业控制等多种设备，还可以当移动硬盘随身携带，应用范围很广，随时随地为您提供海量的存储空间，使用起来非常方便。



艾利和S100登场

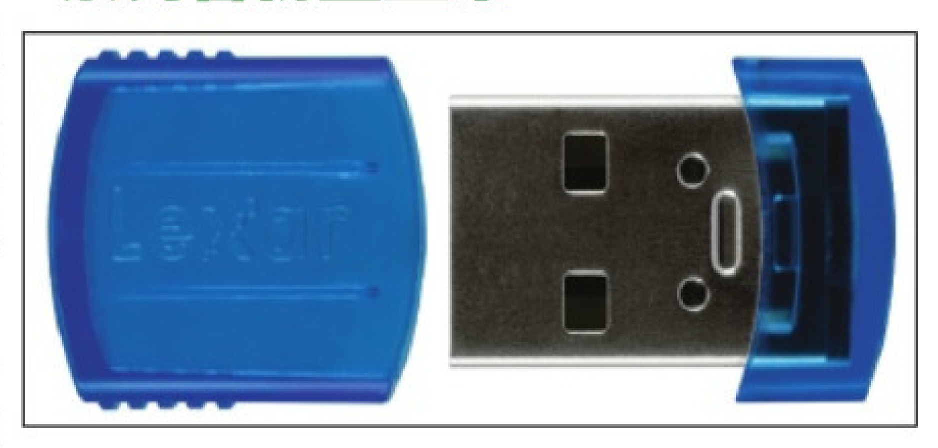
艾利和近期刚刚面市的S100作为旗下最新MP4，简洁明快的外观、个性化主题背景、播放菜单个性修改工具都

让它成为潮人的关注焦点。艾利和S100三围尺寸105mm×58mm×9.8mm，重约77克，提供白、粉、黄、薄荷绿、天蓝、黑六色可选，配备2.8寸26W色QVGA分辨率液晶屏，支持MP3、WMA、OGG、ASF、WAV、APE、FLAC音频文件播放，预置Pop、Jazz、Rock等6种EQ，并且支持SRS WOW HD音效。视频方面支持AVI、MP4、WMV等多种主流视频格式，亦支持市面主流视频编码，无需重新编码即可直接播放视频文件。从IFP-100开始采用的四向键操作界面备受用户好评。除去其自身的容量外，S100还可支持最大32GB Micro SD卡作为扩展存储。在续航能力方面，42小时音频不间断播放以及最长7.5小时的视频播放能力更让人不可小视。市场参考价：619元（4GB），739元（8GB）。



雷克沙Echo系列备份盘上市

雷克沙宣布旗下Echo系列便携式数据备份闪盘开始向中国出货。高性能的Echo SE高速备份盘是一款相当便携的备份闪盘，只需将其插入电脑的USB端口便可自动对数据进行备份，它具备28MB每秒的读取和10MB每秒的写入速度，传输速度优异，提供16GB, 32GB,和64GB三种大容量选择。Echo ZE迷你备份盘的外观设计则极其低调——仅有20.1mm×15.1mm大小，小到足以一直停留在电脑上随时待命，因此是对重要数据进行实时备份的理想之选，作为世界上最小的闪盘之一，如今有8G、16G和32G三种容量可选。



海微H9000打造专属会议室

全新上市的海微（Haiway）H9000微型投影机是一款内置操作系统和闪存的微型投影器，它采用大气时尚的黑银配色，机身尺寸123mm×86mm×22mm，净重315克。内置ARM架构处理器。它使用美国3M光机，LED光源技术，使用寿命可长达30000小时。机器投影分辨率为640×480（VGA），投影尺寸为5～50英寸。海微H9000微型投影仪内置8GB储存空间，机身并设计有SD/Mini SD/TF/MMC卡扩展插槽，最大可外接32GB容量存储卡。机身MiniUSB 2.0接口进行传输数据和电池充电，内置AV输入接口及耳机输出接口。机身内置3.7V 2100mAh大容量锂电池，可确保长时间演示的续航需要，并可外接电源适配器。海微H9000投影机支持各种常见视频格式文件RMVB、MP4、AVI等，音乐格式文件MP3、WMA、OGG等，图片格式文件JPG、BMP、GIF等，内置立体声扬声器，强大的娱乐功能还能使其成为移动影音娱乐中心。





软件圈

phpwind 8正式发布

2010年7月29日，阿里巴巴旗下通用型建站软件与服务提供商phpwind宣布正式发布phpwind 8版本。通过对中小网站发展方向的定位，结合与上百位中小网站站长的调研，phpwind延续“单核心多模式”研发理念开发完成这一新产品。官网以“迎接新朋友”这一主题正式对外发布。该版本延续v7.0以来重点打造“社区门户”的概念，进一步提升中小网站地方门户的媒体价值。同时又将目光瞄准行业类网站，为垂直社区提供多达9套的行业类门户页面模板，如房产、婚嫁、亲子、人才等，意在开拓广大中小网站发展新格局。

“有道难题”60万大奖揭晓

2010年7月26日，历时2个半月的“有道难题——2010网易编程挑战赛”顺利地落下了帷幕。本次大赛总价值60万元的奖金和奖品尘埃落定。其中，来自清华大学的选手俞华程摘得冠军桂冠，赢得了8万元的冠军奖金。选手陈世熹和楼天城名列二、三名，分别获得奖金5万元和2万元。“有道难题——2010网易编程挑战赛”是由网易主办的国内高水平的程序竞赛，旨在为中国广大计算机编程爱好者提供一个切磋技艺、沟通交流的平台，挖掘并嘉奖优秀的编程人才。本次大赛共有来自全国各地21 000名选手报名参加，刷新了国内同类赛事参赛人数的最高纪录。经过资格赛、在线赛和晋级赛的轮番比拼后，最终选定50名选手进入了总决赛的角逐。



网络帮

瑞星发布半年安全报告

2010年7月29日，瑞星公司发布《瑞星2010上半年互联网安全报告》，报告指出，2010年上半年互联网上新增病毒422万个，去年同期相比下降53.7%，新增挂马网站（以URL计算）总数目为2666万个，比去年同期下降了90%。上半年共有5.96亿人次网民被病毒感染，平均每天331万网民中毒。瑞星安全专家分析，尽管病毒、木马和挂马网站造成的威胁得到遏制，但以钓鱼网站、网络诈骗为特征的新型互联网威胁急剧增加，医药、美容、成人用品、证券咨询等行业受此危害最为严重。

数字电视国家中心成立

2010年8月9日，数字电视国家工程研究中心在上海正式揭牌成立。这标志着我国国家级的数字电视产业支撑平台正式投入运作，业内也希望以此打破我国在数字电视产业领域的一些落后局面，对掌控我国广电和彩电产业的话语权都大有好处。数字电视之所以如此受关注不仅是因为其涉及电视观众，还因为其涉及庞大的产业。数字电视取代模拟电视后，无论电视的发射、传输、接收设备均需升级，电视机也需要转换为数字电视，涉及产业可达数千亿元。

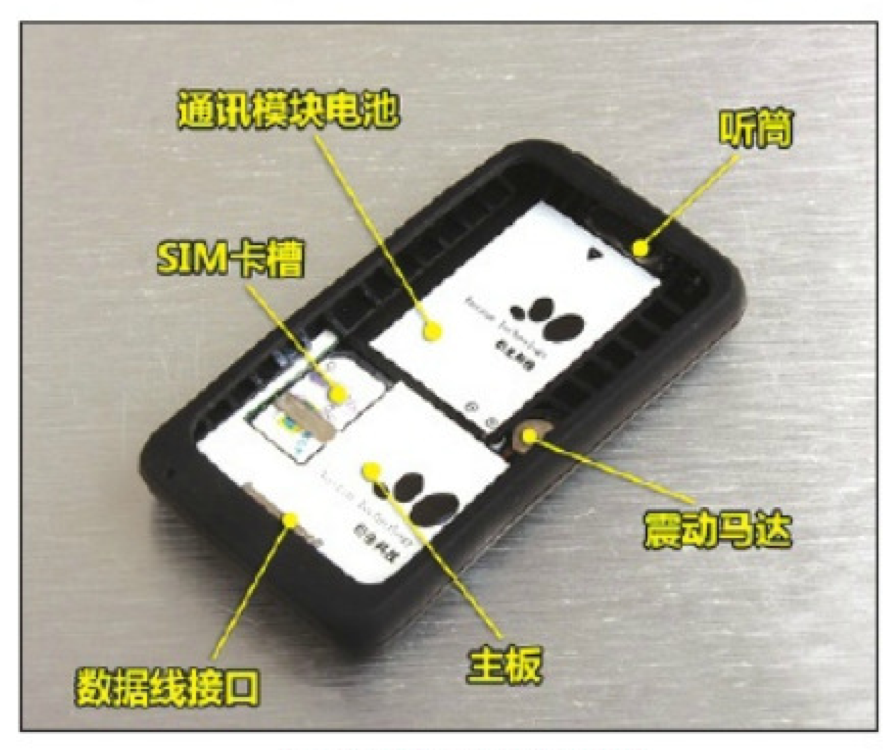


晶合快评

苹果皮

■晶合实验室 辰锋

据说很多水果蔬菜的皮都是营养丰富，比如：茄子是心血管病人的食疗佳品，大量营养物质蕴藏在茄子皮中。茄子去皮后不仅会降低保健价值，还影响人体对铁的吸收；西瓜皮含丰富的糖类、矿物质、维生素，具有清热解暑、泻火除烦、降血压等作用，可以凉拌、炒肉或做汤；不过据说最突出的还是苹果皮，苹果皮含丰富的膳食纤维，能帮助消化。苹果中将近一半的维生素C也在紧贴果皮的部位，苹果皮比果肉抗氧化性更强。



“苹果皮”的结构介绍

由此看来苹果固然是个好东西，但苹果皮其实比苹果更强大。最近，我国伟大的厂商也印证了真个真理。这就是能够将iPod Touch播放器变身成iPhone手机的“苹果皮520”。近日，一段《iPod Touch 5秒变iPhone》的视频在各大网站上广为流传，这就是由深圳衍生科技研发的“苹果皮”——外表类似iTouch的保护套，内部装置了英飞凌的通讯模块，该模块上拥有SIM卡插槽、电池及相关的零件。套在iTouch外，就可以打电话、发短信了。据“苹果皮”开发者介绍，包上了“苹果皮”的iTouch可支持待机120个小时，通话4.5个小时，信号强度良好，且辐射几乎为零。自从该视频一出现在网上预订的人数就异常火爆，当然最主要的原因就是价格，国内销售最新版iPod Touch售价也不过在1500元左右，而iPhone3G起码也要在5000元上下，它们最主要的差距就是有无电话功能，音乐、软件与游戏功能两者几乎完全一样。而“苹果皮”的预售价格却只有388元，2000元不到就能得到一台媲美iPhone的手机，确实是价廉物美，颇为诱人。

这么好的东西当然有市场，但我们在电子市场走访中却发现，在中关村几乎所有的商家都知道有这件东西，所有人都表示没有货，也不知道什么时候会进货。更有人肯定地告诉我们其实整个中关村1件也没有。深圳的生产厂家在7月31日只放出了内测价格为388元的150个测试版，基本都是在淘宝上网络预订的，具体上市时间厂商自己还没有确定。果然在“苹果皮”的官方论坛上，网友们互相间也在焦急地询问何时能够有货。更令人惊讶的是，“苹果皮”厂家在论坛上发布了一则合作启示：“本产品已经通过初步测评，现寻求规模化生产加工企业合作”。如此消息使那些希望从速使用的网友更加焦虑，其中最有代表性的一句评论就是“还没有大规模量产啊？难道真是手工帝？”

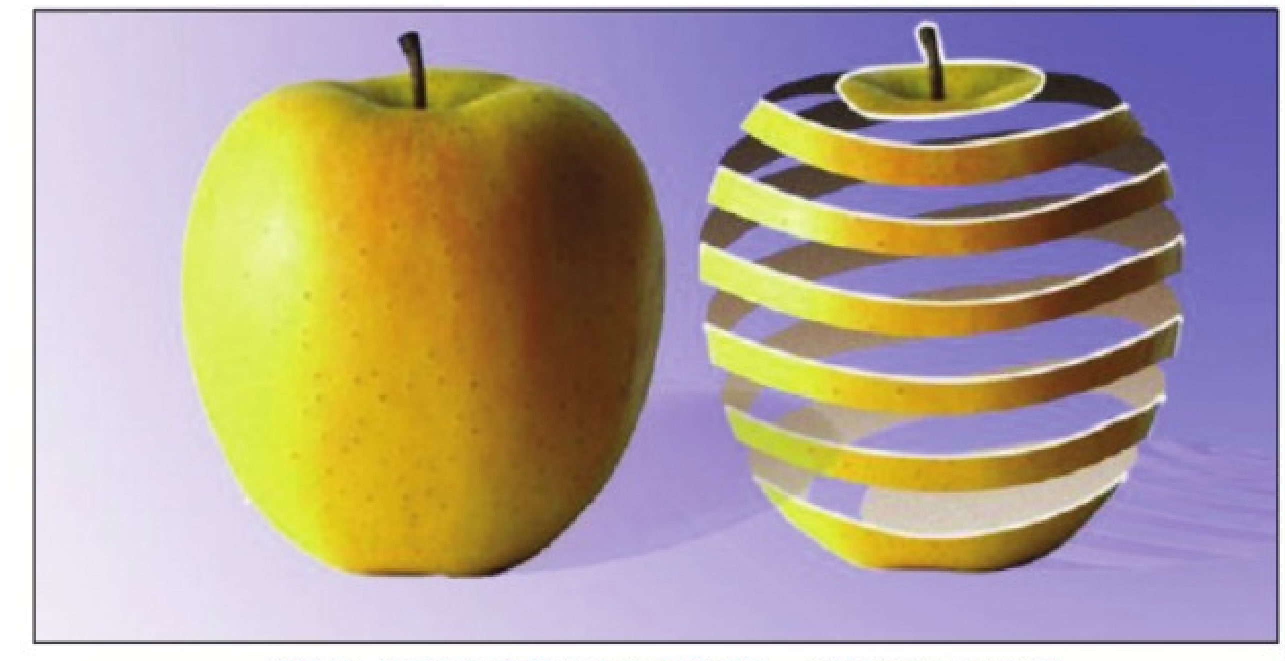
其实苹果皮这种东西，真是“手工帝”打造也一点都不稀奇，早年间Palm Viso就有过电话扩展模块，很多PPC爱好者自己买来CF口的GSM模块改装成手机也都算不上新闻了。何况iTouch和iPhone的系统是一样的，只是iTouch屏蔽了iPhone里特有的功能界面而已。通过刷机是可以把iPhone的电话短信功界面能刷出来的。苹果皮其实就是一个没有输入和显示屏的手机，电池、SIM卡、听筒、话筒，全部都在那个皮里面。



毁灭支撑腿的辰烽

所以这样看来就算你买到了苹果皮，想马上就用的可能性也不是很大，首先最大的前提是iPod Touch要越狱成功，而自今年7月26日起，破解已不再是一种“侵权”行为，美国版权局7月26日通过了《数字千年版权法》（DMCA）的修订版，该法案已承认了破解手机的合法性（看看我国山寨厂商的效率有多高）。在这之后还有进行至少四大步的软件安装。第一步：iPod Touch安装AppSync。第二步：iPod Touch安装Mobile Substrate。第三步：安装YosionApp软件包。YosionApp专用软件包就是衍生公司提供的，用于为iPod Touch增加拨打电话程序Yosion和发短信程序YsSMS。第四步：安装Resping。这些具体方法在网上都有详尽的教程，在这里就不一一介绍了，但是就算看着教程我估计也有不少人是无法自己完成的，看来不久村里的刷机店该是一片兴隆了。

当然，在一片赞叹声中，总会有“众人皆醉我独醒”的不一般者，泼些凉水在所难免。比如“为什么我们只能削出苹果皮，却种不出苹果？”“难道中国人的创造力只能表现在破解和改造上么？”诸如此类不一而足。这种看似清醒好似有头脑的东西，实在是让人连驳也懒得驳了，其实我们都知道，在这些发表陈词滥调的人里面，边骂边用的实在不胜枚举。是的，连傻子都知道苹果皮绝对比不上苹果好吃，可谁让我们穷呢，苹果皮再不好吃，却也是营养丰富，让我们穷人穷乐呵乐呵不好么？



“为什么我们只能削出苹果皮，却种不出苹果”

漫画作者：SUNS

写实回合，《霸者无双》体验报告

近几年，放眼国内回合制游戏市场，大多都是Q版作品，所以在《霸者无双》这款写实回合制网游测试时，作为一个回合制老玩家，笔者很兴奋地进游戏体验了一把。

游戏背景——千古名人的大混战

《霸者无双》以神话传说、名人传记、典故野史为核心故事背景。游戏让中国历史上、传说中乃至文艺作品里出现的各色人物跨越时代的限制，汇聚到同一个平台上。这一点很符合当下“穿越”的热潮，然而游戏剧情、NPC对话中融入的深厚的文化底蕴又是货真价实的，许多对白来源于历史、文艺作品本身，很有原汁原味的厚重感。

游戏风格——传统写实中国风

黄沙、关口、竹林……《霸者无双》走的是传统中国风，野外和城镇内的画面都很不错。略显不足的是自动寻径到一个城市前时，画面上的人物角色比城镇还要高大，不太符合目前大多数网游的习惯。不过这也是单机RPG的惯常地图设置，在笔者这样的骨灰玩家看来，还是很亲切的。



说到画面，当然不止是场景，还有人物。《霸者无双》的人物造型是3D建模的，风格细腻写实，很符合中国味的审美。唯一的遗憾在于男性角色有三种不同的体型（劲健、魁梧、壮硕），而女性只有“柔美”一种，跟现在绝大多数游戏丰富、热辣的女性角色设置也是背道而驰，不知道是不是出于尊重历史的目的呢……

四系职业——很中国，后续还有发展

《霸者无双》的职业设置很有中国特色，不同于现在大多数网游走的魔幻或者武侠路线，游戏里一共有豪杰系、谋臣系、名将系、国士系四种职业供玩家选择，但从名称来看，就融汇了浓厚的中国兵法、历史战争的意味（当然事实也是如此）。

尽管粗略看一眼职业似乎显得还不够丰富，然而从技能树来看，每个职业后续还有三个发展方向。就拿豪杰系来说，可以使用潜能学习长兵、短兵、特殊三大类技能，玩家既可以专攻于其中的一项，在某个领域登峰造极，也可以三种通学，成为该系的全才。



游戏玩点——每个NPC都能被挑战和招募

《霸者无双》里的玩法很多，其中最有特色的就是武将系统了。游戏中无论男女，无论文武，只要是个NPC，玩家就能上前去挑战，而且每个人物都标明了等级，闲着没事的时候可以与NPC练练武，试试水深水浅。

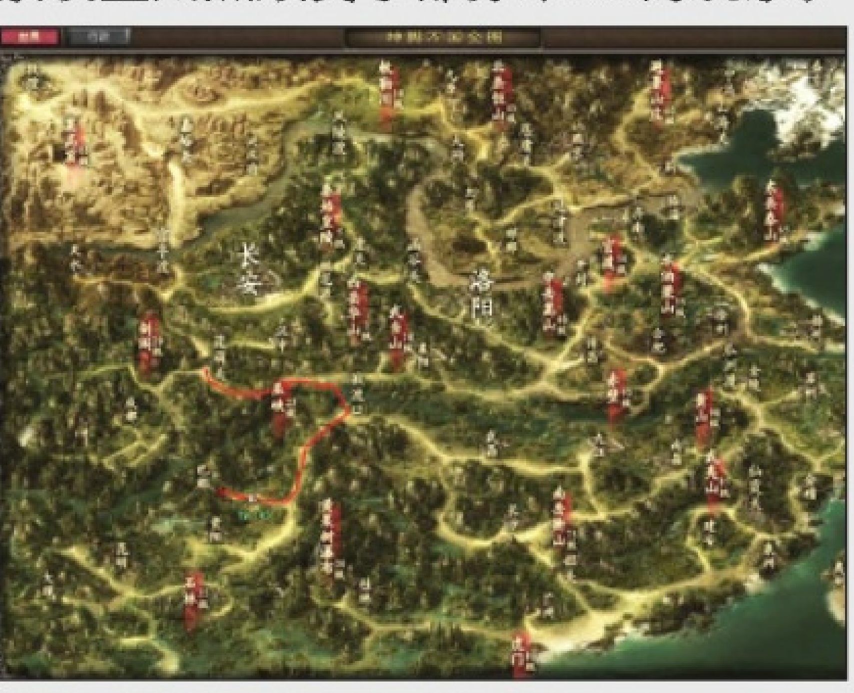
想向诸葛亮、公输盘等名人拜师学绝艺？没问题，找到他们的所在地，反键点击NPC，选择“挑战”就能在过招中见识到相关的武艺绝学了！想将周边出现的名人异士收归自己帐下？也没问题，只要随身携带着相应等级的信物，并且挑战他们成功后，点击“招募”即可招安到心仪的猛将！不过信物掉落的几率不太高，因此要多去野外刷刷怪，碰碰运气！



鼠标右键点击名将，在弹出的对话框中选择“挑战”，试试吧！

游戏战斗——华丽震撼，超爽无比

在游戏里扑腾到20级，感觉3D建模的人物非常真实精美，2D的场景设置则照顾到了部分晕3D的玩家，使操作变得更加简单，是一款比较容易上手的游戏。



当玩家进入战斗模式后，不仅能看到炫丽的技能光效，真切体会到兵器所带来的强劲打击感，还能明显感受到3D建模的逼真效果。与很多傻瓜式的回合制网游不同，《霸者无双》虽然游戏门槛低，但是趣味性很强，在战斗中考验你的不是手速，而是智慧！

“雪舞”、“旋樱”、“聚月”等技能如何连接，使用哪款兵器，从哪个怪开始打，往往成为决定成败的关键。

游戏地图——真实还原现实风貌

《霸者无双》游戏版图基本依照中国古代地理位置设置，黄果树瀑布、秦始皇陵等名胜古迹在地图上都有体现，地图相当宏大，可以说体现了古代中国的原貌。不过每个小地图的面积不大，不用花多少时间就能跑完，这一点稍微让人有点遗憾，当然也是见仁见智了，毕竟不是一款探索型的游戏。P

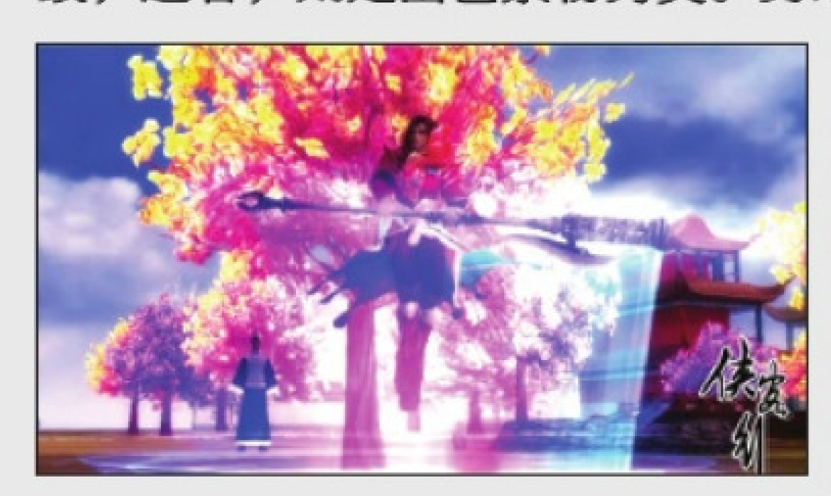
走不一样的路《侠客行》"酷"风特写全展示

《侠客行》，听这名字就给人一种洒脱的，古龙式江湖的感觉。这款玩酷武侠，此次不删档内测后，给人玩起来的感觉是爽酷而轻松，英雄豪气挥洒而去，今日就一同走入《侠客行》的玩酷世界，一睹这款游戏的特色所在。

《侠客行》不删档内测六大特色

特色之一：低配画面，古典风情

《侠客行》作为一款3D网游，其要求配置并不高，七八年前的老爷牌电脑都能使用，甚至可以根据你的需要，将游戏设置成3D画面或者2D画面，如此低配置的游戏，画面依旧非常精致，拉近看，人物的皮肤细致，远看，则是山色景物秀美。另外，《侠客行》的人物时装，既有古典风貌，又有现代潮流，略带些后现代复古风情。不过小编感觉，只要是大承网络的网游，基本上画面绝对不会差的！



特色之二：战斗感真实爽酷

《侠客行》既然称之为"玩酷侠"的网游，PK肯定是重中之重。2D网游为何能风靡至今依旧势头不减？就是因为PK爽配置低，而侠客行在不牺牲画面的前提下，与高配置网游相比丝毫不逊色，打击感非常强，而且PVP设置很简单、连贯，大有那种"十步杀一人"的快感与爽酷感，让人真切感受到战斗感。

特色之三：古典与时尚的碰撞

《侠客行》看似是一款古典网游，但是实际上却无处不在那种时尚的风气，比如称号。侠客行的称号相当华丽，而且很恶搞，比如"嫁人要嫁灰太狼"这些流行称号，顶在头上相当惹人注意！除此之外，侠客行的各大活动名字也非常恶搞：鬼吹灯、天下无贼、盗墓笔记……乍看之下还以为进入了热门小说频道了！

特色之四：元宝自由交易更轻松

当豪侠还是当豪商？侠客行推出一种元宝自由交易系统，完全简化了元宝与道具的交易操作。RMB玩家有得玩，普通玩家有得赚，同时还不用收取任何手续费。谁说道具收费游戏越玩越穷？只要你有足够的商业头脑，即可不花一文却能享受RMB玩家的乐趣所在。

特色之五：特色奇经八脉系统

无论《侠客行》是如何的玩酷，但是既然是武侠网游，奇经八脉自然不会少。在中国古代，打通任督为两大主脉，除此之外还有各种细小的经脉，比如脸部的经脉，更难贯通。当一个大侠，唯有贯通经脉，PK起来才能达到事半功倍的奇效。

特色之六：华丽的门派阵法

门派阵法可谓是侠客行的一大特色。在《侠客行》的世界中，门派之间的对决很轻松，只需打开对决，即可混战一团激情厮杀，而门派阵法，则是门派的布阵，在战斗中不仅仅效果华丽，同时还有"陷阱"的功效。想知道自己的帮会是怎么输的吗？莫忘在PVP中，布局出自己的门派阵法吧！

五大玩酷职业

剑客

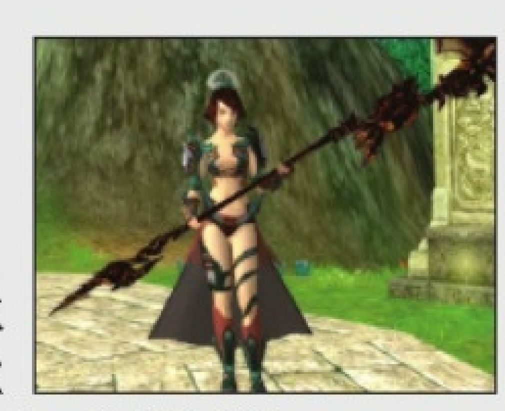
十年磨一剑，霜寒未曾拭

剑客是所有职业中唯一以武器作为职业名的，剑属兵中君子，至尊至贵，人神咸崇。所谓剑荡群魔鬼神惊，剑客之剑只为天下大义、为黎民百姓而出鞘。

职业玩酷指数：★★★★☆

适合玩家难度：★★★☆☆

豪侠



渴饮枪头血，睡卧马鞍桥

豪侠之士往往有领袖之才，故擅使长兵器，所谓枪、矛、棍、戟无一不精，尤其长枪，被称为百兵之王，强大的豪侠往往能在金戈铁马的战场之上横扫千军，力挽狂澜。

职业玩酷指数：★★★★★

适合玩家难度：★★☆☆☆

霸王



救赵挥金刀，邯郸先震惊

霸王使刀，尽显霸气，刀是以雄浑、豪迈、挥如猛虎的风格而驰名的兵器，刀，到也。以斩伐其所乃击之也，霸王类侠客的往往控制不住自己的火气，怒而出刀。

职业玩酷指数：★★★★☆

适合玩家难度：★★★☆☆

隐者



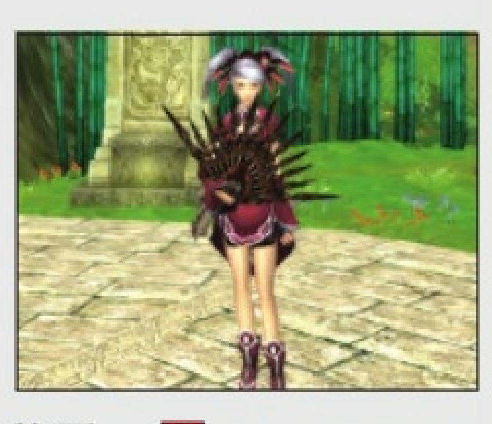
马作的卢快，弓如霹雳惊

大隐隐于市，小隐隐于野，隐者却反其道而行，时常隐匿于山林之中，隐者之辈皆善射，所谓弓开如秋月行天，箭去似流星落地，他们常能杀敌于百步之外，来去自如。

职业玩酷指数：★★★☆☆

适合玩家难度：★★★★☆

方士





青羽扇纶巾，谈笑烟灰飞

执扇的方士不如其他侠者那样勇猛豪放，方士主张以正合，以奇胜，通常出招前都已成竹在胸，知己知彼不过如此，最恐怖的是方士养气，故在持久方面无人能及。P



绿色征途 ls.ztgame.com

《绿色征途》新资料片之新坐骑入手全攻略

7月31日，《绿色征途》推出了首部资料片“出骑制胜”，资料片中包含的“新骑宠”养成、“符文”系统、“跨区旅游”等全新玩法给游戏带来了翻天覆地的变化，尤其是新“骑宠”养成系统，打破了以往坐骑模式，新骑宠需要玩家先捕捉，然后培养；既像坐骑，又像宠物，难怪被称为“骑宠”系统。

资料片更新后，很多玩家对这个“骑宠”还是一知半解，其实在资料片推出前，这几项新功能已经提前在测试区进行了测试，笔者作为测试区玩家，亲身体验了“新骑宠”相关的全部玩法，下面就将新“骑宠”经验分享给大家，希望可以帮助大家顺利掌握新骑宠的相关知识，早日骑上心爱的新战骑！

任务流程：

在资料片更新后，所有达到45级（包含45级）以上的玩家，都会收到系统弹出的“新坐骑”相关提示，收到提示的玩家可以前往本国王城NPC马乐（坐标767，780）处领取第一步任务。到达马乐附近时，我们就可以看到大批炫酷多彩的新坐骑在周围散步，不要着急，随着任务一步步完成之后，就可以获得新战骑啦！

从马乐处领取任务后，他会送给我们几个“降妖索”，使用“降妖索”来捕捉这些妖兽，捕捉方式与我们在《绿色征途》中获取第一匹坐骑非常相像，先把这些妖兽打空血，然后使用“降妖索”进行捕捉，一般来说，1-2次之后，就可以成功捕捉到一匹俊美的神驹。

成功捕捉神驹后，接下来马乐将会给我们讲解坐骑养成的相关知识，简单的来说就是通过提高坐骑训练度，使坐骑升级，从而提高坐骑本身的各项属性。此外，马乐还会给玩家展示一张图片，详细的解释了新骑宠相关的一系列资料：

坐骑品种	新坐骑品种分为宝宝、一般坐骑；宝宝的能力强于一般坐骑；
坐骑属性	新坐骑的各项属性，包含力量、智力、体质、敏捷、精神；
坐骑寿命	新坐骑是有寿命的，获得时开始计时，寿命为零时将不能被使用；
坐骑训练度	使用魂玉可增加坐骑训练度，训练度满了之后骑宠则会升级；
坐骑灵气值	当前/最大灵气值，释放坐骑技能时会消耗灵气值；
坐骑成长度	觉得了坐骑升级后的属性增长幅度，红字表示该项成长特别突出；
坐骑技能	坐骑拥有的各项技能，释放时消耗灵气值；

接下来是回答马乐提出的几个问题，如果你仔细查看了关于坐骑的介绍后，这几个小问题肯定难不倒你，答完问题后，可以获得魂玉和内丹，这些都是未来培养坐骑的好东西。

通过马乐的耐心指引后，接下来根据任务引导，来到王城（坐标658，645）寻找NPC翁叔。接下来，翁叔会指引你如何培养自己的战骑，这样才算你真正踏上了寻找自己如意良驹之路。

根据翁叔的交代，需要我们去南郊击败10只远古战狮，完成这个任务后会再得到3块“魂玉”——这是个日常任务，每天都可以在翁叔这里领取并完成一次。

通过资料片中的任务引导，可以全面的了解到坐骑相关的所有资料，接下来，跟大家分享游戏中其他获取新坐骑方式：



目前，游戏中一共开放了三种方式获得新坐骑：一个是完成日常任务获得“魂玉”，使用“魂玉”兑换；第二个是每隔一定时间，会有攻城的怪物，击败怪物显出原形后，对妖兽进行捕捉；第三个就是每隔一段时间，在某地图出现的妖兽，击败后将其捕捉；

在这3种方法里，通过任务获得新坐骑最简单，只要花费几天做做任务，即可兑换全新战骑“九天神驹”；对于第二种获得方式，细心的玩家可能注意到，在资料片更新后，屏幕右上角小地图左边多了一个按钮“妖兽特急军情”，点开后可以看到下一次妖兽即将入侵的国家和地点，这时我们可以根据这里的提示，提前去相关坐标做好准备，以备妖兽刷出后第一时间击败并捕捉。捕捉方式与引导任务中的方法一致，将妖兽打到半血或空血时更容易捕捉成功，如果妖兽被杀死则无法捕捉。

第三种方法寻找妖兽比较费力，只能用道具“照妖镜”来查看当前地图流窜的妖兽数量，发现后将其击败并捕捉。至于妖兽们散布的具体位置，只有在地图中不断摸索来累积经验了。

如何驯养新坐骑

新坐骑装备在身上时，可以通过使用“魂玉”的方式来增加训练度，完成翁叔交给的每日任务，可以获得“魂玉”，使用后即可提升已装备的新坐骑训练度。如果想新坐骑快速升级，还可以将自己的坐骑放在家族地图中，让家族成员帮忙一起来喂养。

在家族地图里被饲养的新坐骑会不定时发出需求，家族中的任意一个家族成员都可以拿它们需要的东西进行喂养。可不要以为帮其他家族成员喂养坐骑是白忙，成功喂养坐骑后该玩家将获得丰厚的经验！还有一定几率获得礼包，打开后随机出现鲜花或4等材料等道具。

在家族地图进行饲养的新坐骑成长度上限为10000，喂养的饲料一般为草料和初级饲料，其中初级饲料需要用宠物饲料（宠物饲料通过打怪获得）在家族地图的NPC宠物饲养员那里兑换获得（5个宠物饲料可以兑换1个初级饲料）。该坐骑的成长度累积到一定数量后，主人就可以从坐骑身上提取“魂玉”，每100点成长度可以提一个魂玉，这样一来每天可以多弄几块魂玉，供日常坐骑升级之需。

查看已装备的新坐骑的方式与以前相同，点击“N”键即可打开“宠物”界面，可很直观的查看坐骑的各项属性。如果想更换身上的新坐骑时，只需要先点“N”键，再从新坐骑界面的右下角点击“取下坐骑”，再从包裹里右键使用新坐骑即可。

一匹训练好的坐骑可以让普通玩家的实力得到很大提升，不过随着新坐骑的全面普及，玩家间的实力差距并没有因此拉开。总的来说，新坐骑玩法虽然庞大，但是通过引导任务可以很快上手。祝愿大家可以在《绿色征途》中，用最短的时间就可以搞定一匹最适合自己的全新战骑！

百万字剧情《天朝OL》宏大世界观构架



天朝威武，群雄逐鹿，乱世纷争，谁主沉浮！中青宝全新年度2D力作——《天朝OL》带你领略霸气十足战火耀天的火爆战场。兵临城下，诸侯乱战，领略激斗快感；百变灵兽，万人国战，任你肆意纵横；技能连招、神秘虎符，引领全面革新。刚劲写实的风格、古韵悠然的画面、灵动绚丽的特效，一切只为玩家打造心目中的完美天朝！

释放心中的热血，精彩尽在《天朝OL》！

题记："七易其稿，体验至上"。中青宝年度2D网游巨作——《天朝OL》以精益求精的创作态度，为玩家再现一个风云四起英雄辈出的恢宏乱世。其中，《天朝OL》剧情文字已超过百万余字，力求让玩家们在体验游戏时能感受到灿烂的中华文明。

天朝一统，诸侯来朝，《天朝OL》立足于春秋与奇幻交融的背景，涵盖宏大历史构架及独特的玩法。历史的长河中再起硝烟，多少故事流传至今。秦、越、晋、齐、楚五国争霸，乱世征战，英雄辈出，诸子百家逐一登场，玩家们将真切体会到那热血沸腾的时代脉搏！

百万字剧情，上演五国争霸

《天朝OL》再现了春秋时期乱世风云的历史印迹，展示出五国争霸时期的血脉贲张，谱写出一曲风雨飘摇英雄怒战的华丽史诗。各诸侯国主连年征战，百姓流离失所；西南巴蜀之地突生异变，阴阳河谷洪灾遍布；皇城四周山脉忽现上古灵兽，天朝岌岌可危。在游戏中，玩家将扮演五国中的一员，加入威名远播的虎贲军，从此走上成为英雄的传奇之路。



《天朝OL》以华丽的画面表现效果、充满震撼力的音效、丰富趣味的剧情，使玩家们享受征战杀伐的快意恩仇，身临其境感受春秋时代的历史，在精彩的游戏过程中品味铁骨柔情、天下大义。

壮阔背景，深厚的历史底蕴

墨门、鬼谷、合纵连横，诸子百家以拯救苍生为己任，将各自的思想主张传播天下。在《天朝》中许多流派都将登上历史的舞台。《天朝》五大职业中的刺客就出身墨门，主张"兼爱非攻"，传说上演惊天一刺的荆轲，就是墨门传人。而鬼谷一派为鬼谷子隐居所在地，位于云梦山！



在跟随游戏剧情时，玩家将亲历这些历史名人的传奇故事，例如墨翟破公输先生战法的故事。连墨翟都不禁感叹道：公输先生先遣云梯，次便冲车，九易其法，招招致命，公输先生真乃当世奇才啊！

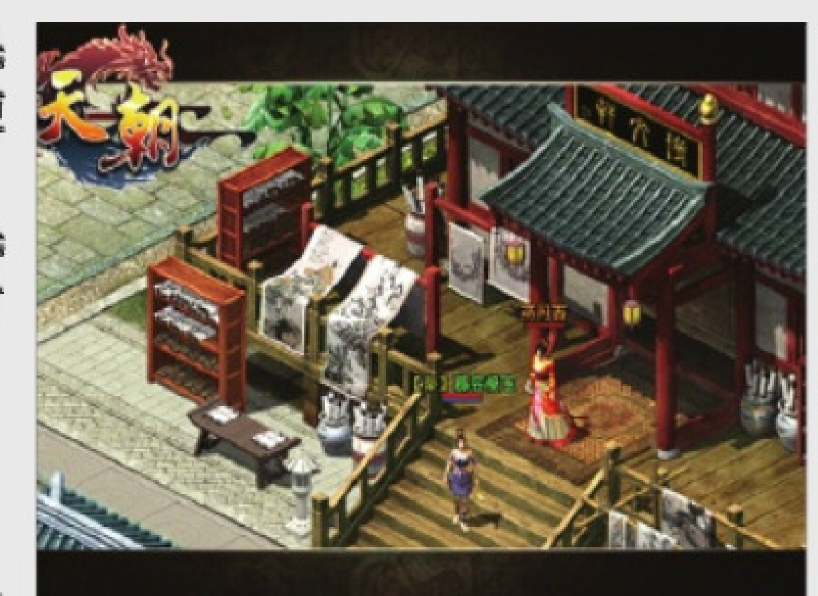
奇趣任务，探索上古秘境

在创作过程中，《天朝》研究发团队并没有将视野局限于历史争斗，而是将玩家的体验历程置于古老华夏文明的大背景下，在剧情副本任务中浸霪着古朴雄奇的气象。壮阔的人文背景，任务与剧情副本完美组合，使《天朝OL》在游戏内容上有了升华的依托，也使其游戏元素显得更为生动充盈，意蕴悠长。

上古部落的夸父村、充满危险的禹都遗址、暗藏杀机的剑池……众多趣味性的副本由策划们精心设计，玩家们可以在华丽的美景中，体验动人的剧情故事，探索人迹罕至的秘境！

一部气势恢宏的战争史诗，一曲血脉喷张的英雄战歌。2010年夏，《天朝OL》即将开启首次封测，热血豪情战不停，人天朝，赢天下！

天朝官网：tc.zqgame.com











见招拆招！《梦想世界》单挑最阴招式解读

《梦想世界》第二届“绝顶高手”全国争霸赛已经开启报名，无论是高手还是菜鸟，都跃跃欲试，一方面想借这次机会来体验一下无差别竞技的快感，另一方面也难以抗拒5000元现金冠军奖的诱惑。比赛分为1v1和3v3两种形式，其中1v1的PK尤为引人注目，因为《梦想世界》的十一大流派，都有自己的单挑强项和特点，而比赛按流派积分的规则，让这些特点显得十分重要。为了让各位《梦想世界》的新手有所借鉴，也分享一下本人参加第一届争霸赛的经验，笔者今天算是抛砖引玉，为大家介绍几种在对战中作用很大，甚至可以扭转战局的招式。它们可谓《梦想世界》单挑最阴招，巧妙的运用它们说不定可以让你在争霸赛中拔得头筹哦！

枪法——追魂刺

战场上，必然是你来我往，刀兵相见。既然动了武器，就难免会你死我活。如果死了怎么办，难道就这样认输吗？当然不会，赶快让宠物用九转还魂丹复活自己呀！不对，怎么不能复活自己呢？哼哼，小瞧了我吧，你已经中了“驱逐”状态，4回合内无法复活。


争霸赛现场人山人海

追魂刺是《梦想世界》最为独到的防复活设置，命中对方的时候有一定几率附加“驱逐”状态，4回合内无法复活，即使角色死亡也不会消失，如果能成功将对方附加“驱逐”，你已经掌握了一半以上的胜率。

阴阳——灵王镇狱

争霸赛每次战斗的时间是固定10分钟，眼看着时间要到了，只能依靠气血力道魔法总和来判定输赢了，对手已经开始大口的吃药来恢复了，怎么办？就这样被系统判定败北？


第一届争霸赛1V1比赛现场

这时候，平时很难用上的招式——灵王镇狱，就有了非常独到的用处。它可以禁止对方使用物品，你就不必担心对手大量恢复体力了。而且此招式也可以防止宠物复活主人，与追魂刺有异曲同工之妙。

剑法——抛砖引玉


水墨风格的山水风景

回合制游戏，最重要的是什么？自然是在1回合内尽可能多的出手，给对方更多的伤害。但是系统设置可是每个人只能下达一道战斗命令，怎样才能多次攻击呢？除了疯狂连击、三环套日这种独特招式外，我们还有一个最佳的阴人办法——抛砖引玉。

剑法抛砖引玉的招式独到之处在于高速率攻击对手，虽然伤害比平时减少了一半，但是它会有一次反击的机会。如果对方这时候攻击了你，会得到最猛烈的回击！怎么样，赚到了吧？

巫术——刀盾/魔灵召唤阵

巫术最大的特色就是召唤，不要小瞧了招出来的这只兔子，他会让你郁闷不已：杀吧，太耽误时间，而且1回合很难杀死，就算死了还能继续召；不杀呢，它每次都会攻击你，伤害虽然不多，但也不能小视，群攻时候还会承受伤害。尤其是在最后拼消耗的时候，可能兔子这几百血的伤害就会使你输掉比赛。上届争霸赛巫术已经成为一大亮点，决赛十一个流派的冠军中，巫流派的冠军所得积分最高，该职业在争霸赛中的前景可见一斑。


第一届争霸赛3V3对战副本

战士——140%效率招式

每一个战士都会有一个独特的招式：它是高级招，但是抗性居然是全-20%；它有着140%的超高效率，但是只是对战士有效。这就是每个战士都会拥有的特殊招式——枪法的日月争辉、剑法的人不由命、笔法的七星聚北、拳法的破碎虚空、刀法的逆斩乾坤、暗器的孔雀开屏。在平时，我们可能很少使用它，因为现在战士大多数都学习了坐骑技能垂死一击，如果被垂死的高效率招式打到自己，基本也会倒地的。但是在争霸赛里就不必担心了，其中并没有坐骑的设置，你可以放心地使用它来秒杀对手，不过记得速度一定要快哦，否则被对手抢先就game over了。


第一届争霸赛精彩PK

《梦想世界》的特色招式还有很多，笔者暂时就写到这里了，更多的比赛小窍门还等待大家自己去发掘，最后祝大家在争霸赛里，都能赛出风格，赛出水平，赛出自己满意的成绩。P

上兵之道，贵在伐谋；谋略之道，贵在多变

《聊个斋》九宫格战斗创新，打破回合常态

《孙子兵法.谋攻》曰：“上兵伐谋，其次伐交，其次伐兵，其下攻城”。作为最早使用联网功能的游戏类型、由棋类游戏演变而来的回合制网络游戏，其战斗系统所能带给玩家的恰恰是这种“上兵”之道，玩家所能斩获的，往往也是统筹全局、运筹帷幄决战千里的快感。

因此，能否丰富、创新游戏的“战斗系统”成为决定回合制网络游戏是否能吸引玩家的关键，如何才能打破陈旧的回合制的战斗系统？如何才能使战斗更加多元化？如何才能使战斗的代入感更强？成为了回合制网游创新的突破口。

目前，由广州摩摩欧（MMO）互动娱乐有限公司自主开发并运营的首款3D回合制网游《聊个斋》，虽然还处于压力测试阶段，但以其独创的“九宫格”战斗系统，已经为略显疲态的回合制网游之秋，带来了难得的一抹绿意。



《易》有云：“乾玄用九，乃见天则。”故古人以“九”为尊，乃有九州，九鼎，九宫等等之说，让我们一同来揭开这小小“九”字之中，所暗含的朗朗乾坤。

九宫之战，玄之又玄开乾坤

《聊个斋》“九宫格”战斗系统中，最为玄妙的便是“排”的概念设置。与传统一字排开、一人一宠、宠前人后的回合制游戏不同，其首创的“九宫格”战斗系统中包含“武术”、“仙术”、“灵术”三排，三横三纵，各有所长，各对应不同的技能：武术虽强，但强弩亦不可远行，仅能攻击到敌方第一排；仙术虽劲，但施法将会为玩家带来极大疲劳，非为长久之计；灵术回复，但相对输出平平，多有辅助之功。

因此，玩家需根据自己的流派特点、发展方向，在战斗开始前选择好自己的站位。同时，游戏当中并没有设置纯治疗系的职业，如何才能保证全队伍状态良好？如何才能让最有力的队友站到输出最高的位置？如何让每个人都发挥出最大的效能？《聊个斋》战斗系统牵一发而动全身，九九归一，玄机四伏，将使游戏的策略性更强。



另外，对于单机用户而言，游戏所采用的半即时半回合制系统应当不会陌生。游戏采用三个战斗阶段：我方战斗阶段、敌方战斗阶段、调整阶段，玩家或者对方只要完成本单位的所有动作，即可进入下一个回合，操作的代入感更强，也更紧张激烈。

如果说战斗创新是回合游戏的不二法门，那么社区交互便是网络游戏的重中之重，作为首款3D回合制网游《聊个斋》在组队模式上亦有所创新，用三人组队替代了传统回合制网游五人组队的定式，希望能从根本上提升玩家组队的效率，减少组队的时间。

三人成对，一同携手，快意江湖。

九大流派，不做凡人做散仙

众所周知，《聊斋志异》是清代著名小说家蒲松龄编著的短篇小说集，内涵章节491篇，题材广泛丰富但自成章节，故事曲折离奇但略显松散，所讲述的是大多是神仙狐怪、人情冷暖之琐事，如何避免生搬硬套，将蓝本植入到游戏世界观当中，是《聊个斋》亟需解决的问题。



因此，为了使故事与故事之间产生关联，由广州摩摩欧互动娱乐所开发的《聊个斋》设置了一条明确的主线，即是在蒲松龄卒后，因其所著《聊斋志异》蕴含人间七念，而被妖侠少商相中，令其梦回唐朝搜集散落的七念，而玩家所扮演的，则是一位由仙草点化的散仙，历练自我，护在蒲松龄左右，助其完成搜集大任，而这仙草点化成为散仙的过程，正是游戏的角色创建过程。

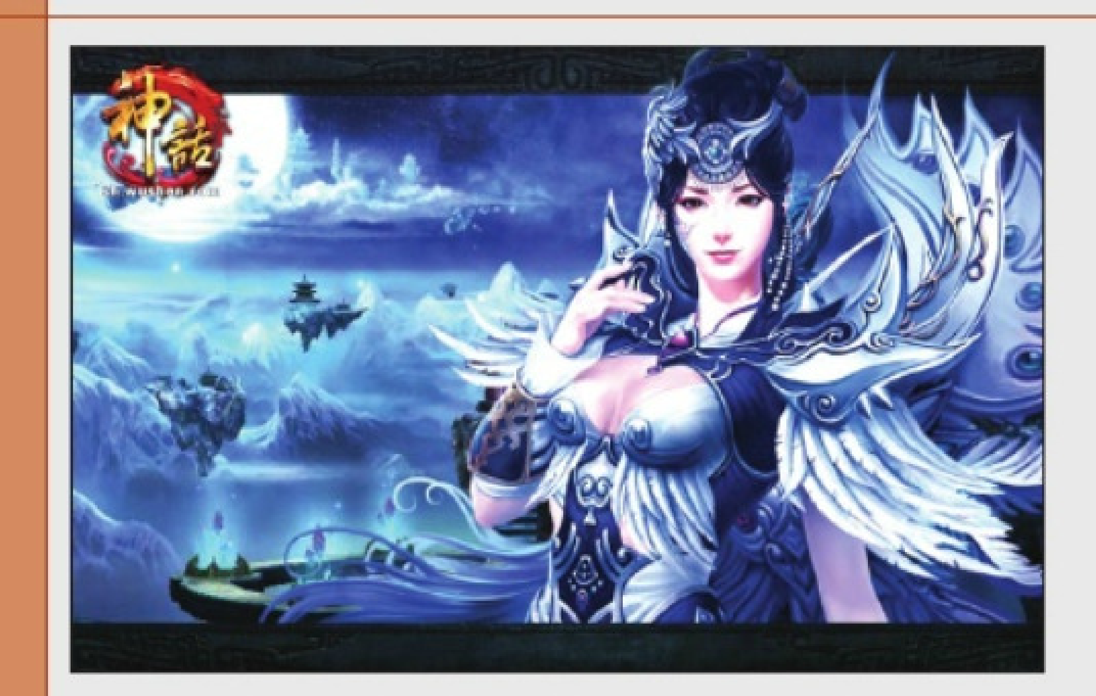
随着搜集之路越行越远，所遇艰难也是愈发凶险，玩家所拜的九大流派师傅，将会传授与你通天本领，助你化险为夷。

一见倾心，简洁飘逸中国风

人生初见，往往充满美丽与快乐。而《聊个斋》所带来的简洁飘逸中国风，更是能让人一见倾心。古人以诗题扇，以画绘扇，“扇”在中国传统文化中，同样肩负着重要的作用。《聊个斋》借此灵感，在游戏的登陆界面，场景转换界面中，均使用了“扇面”元素，国风十足，国韵浓厚。且扇面变化莫测，为玩家留足的想象空间。

同时，玩家所扮演的散仙将不受空间之限制，随时飞天，一览众山之小，亦可在云海之中冥想同伴，收服得力战将，在完成章节剧情之后，还能收服诸如小倩、宁采臣之类的同伴，过兰若，战幽冥。

目前，虽然《聊个斋》仍处于压力测试阶段，未来还有很长的路要走。但作为国内首款3D回合制网络游戏，其独创的九宫格战斗系统，自由旋转的3D视角，整体风格和细节之处所带来的诚意，有足够的理由让我们驻足一看。P



《神话》游戏评测报告

游戏特色

《神话》具有如同《阿凡达》电影IMAX版一样的高水准画质，使玩家在配合专用外设道具的情况下，体验到前所未有的视觉冲击。

门派介绍

飘渺崖

在《神话》的游戏世界中，飘渺崖是唯一拥有在短时间内恢复自己和他人体力的门派，其治愈能力可以使单体目标迅速恢复大量体力，也可同时恢复多名伙伴的生命，是团队中的后勤保障，加上以内力形成的保护伞，使飘渺崖弟子拥有了最持久的作战能力，虽然内功攻击力稍逊一筹，尤其是欠缺了同时攻击多个目标的能力，但也决不容小视。

武器：仙器类　坐骑：仙鹿　优势：治愈能力独一无二　劣势：范围型攻击力不佳

万邪墓

万邪墓的攻击方式是近战型，主要特点是瞬间伤害极大，身法和会心在《神话》中遥遥领先，增益技能也以隐身，会心，回避为主，同时还可对敌方实施封穴法术，也可使其失明，攻击中可给对手带来巨大的寒冰伤害，是个极为难缠的门派。

武器：双短类　坐骑：妖狼　优势：单体攻击强大，战场生存几率大　劣势：不善应付较多敌人

战皇殿

战皇殿的攻击方式比较多样化，虽然近战能力优秀，但同时可在远处给敌人施加众多负面状态，减缓对手的行动，为自身和队友增加命中，大幅提高作战的效率，不论体力，防御力，单体，范围，近程，远程攻击能力均衡，虽然不像其他的门派那样特色鲜明，但也不会有明显的劣势，是个战场上的多面手。

武器：单短类　坐骑：战马　优势：攻击方式多样，战术灵活　劣势：无明显劣势

狂魔谷

狂魔谷弟子拥有《神话》中最为强大的物理攻击力，尤其是面对大量敌人时作用更明显，，为自己和队友大幅增加物理防御和生命上限的增益技能让狂魔谷弟子成为了一个移动堡垒和战斗要塞，也可吸引敌人从而为队友解燃眉之急，是战场上最为可靠的队友。

武器：枪棒类　坐骑：魔兽　优势：近战实力强大，范围伤害力惊人　劣势：远程攻击力严重不足

青云峰

青云峰弟子的攻击方式以远程为主， 单体和范围型法术可给敌人造成致命的伤害，在团队中可为队友增加内功攻击力，是典型的伤害输出者。但同时单薄的身体也影响了青云峰弟子在没有朋友帮助时的生存能力。

武器：法宝类　坐骑：孔雀　优势：拥有最为强大的内功攻击力　劣势：生命力和战场生存能力不足

任务系统

目前《神话》的等级上限为60级，从1~60级都有完善的主线任务，主线任务可以帮助快速进入游戏并成长，怪物刷新速度快，完成任务所花费在打怪上的时间很少。满级之后拥有大量的副本任务需要与其他队员的合作才可完成，同时门派也会不时的发布各种任务，奖励也很丰富。

坐骑系统

坐骑可增加角色的移动速度，快速领略游戏中的优美景色，每个门派都有自己的坐骑，当等级到达10级后，可领取“拜师学艺”任务，在长安城找到各门派拜师人申请加入门派，之后就可在门派的相关NPC领取相应的坐骑。

绑定门派坐骑后，使用“普通技能”中的“召唤坐骑”技能即可。

宠物系统

宠物是游戏角色在游戏内的重要伙伴，宠物资质分为5种：力量资质、智力资质、体质资质、定力资质、身法资质。可根据不同的特色对宠物进行养成，也可根据自己的喜好让宠物学习不同的技能，最多可学习12种技能，宠物的战斗价值非常大。

帮助系统

地图指示

在游戏中按“Tab”键，就可显示当前所在场景的地形图，图中所有NPC都用红点表示，功能性NPC也有文字提示，点击任意一点的坐标系统都会自动计算出从所在地前往该地的最佳路线，方便进行游戏。

自动寻路

除了地图即时标注和计算路线，游戏中还有专门的人物列表并标明所在坐标，选择了所要前往的NPC，只要点击相应的NPC姓名，就可自动前往。在创建角色之初，背包里还会自动赠送一本手册，拥有关于游戏项目的详细介绍。

PK系统

《神话》游戏取消了强制PK，保证了在公平的基础上玩家之间进行武功切磋和竞技比赛，将影响游戏乐趣和体验的因素降到最低。也符合国家最近出台的《网络游戏暂行管理办法》精神。



游戏总评

《神话》完善了MMORPG游戏中所必需的所有系统，进入游戏后一系列的任务可以帮助玩家快速的成长并融入游戏，完善的帮助系统降低了游戏难度，场景华丽、人物逼真、服饰精美、光效炫丽，可以说是同类游戏中的翘楚，配合3D眼镜的使用更是可体验到前所未有的真实感。

中国兵法解读“十面埋伏”

“十面埋伏”典故出自楚汉争霸，汉高祖刘邦借此一战彻底瓦解项羽军战力，导致了霸王乌江自刎。而《仙途》的“十面埋伏”则是玩家团团围困可以随时随地召唤出的世界Boss，击杀以获得大量经验、道具奖励的玩法。

自《仙途》推出该玩法以来，不论是在游戏中、官方语音频道，抑或是官方论坛，总有玩家抱怨“十面埋伏”难度过高，要求进行调整。对此布鲁也有过尝试，并且颇有心得。私以为“十面埋伏”这一玩法的难度并不算高，召唤Boss有一定机率失败确有其事，但并非如网上流传的那么低。不久前《仙途》官网论坛出现帖子宣布“十面埋伏”通关，借此契机，布鲁送上自己对“十面埋伏”的一些解读，希望能引发更多关于挑战“十面埋伏”心得的讨论。



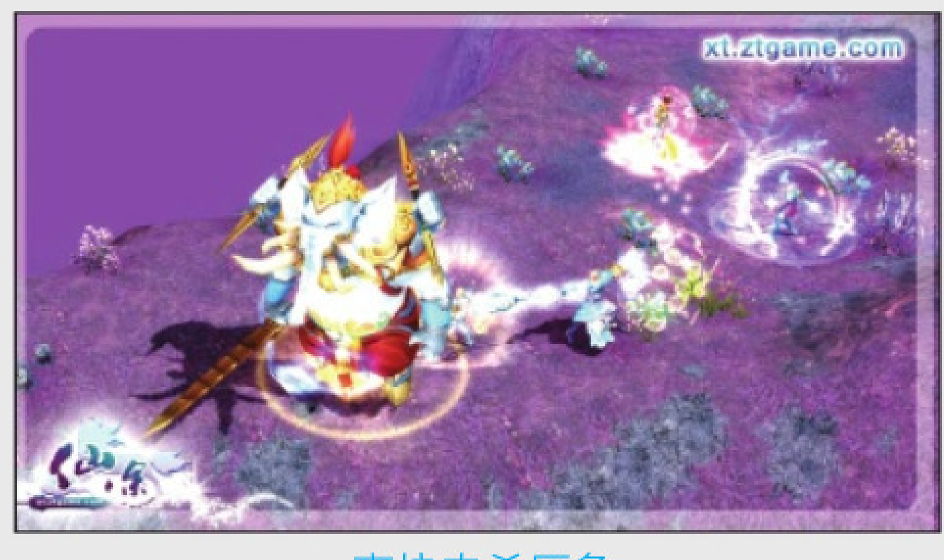
挑战成功


十面埋伏boss

兵者，国之大事也，死生之地，存亡之道，不可不察也。

正所谓，知己知彼，百战不殆。要想突破“十面埋伏”，必须先了解对手。10个Boss虽然外貌不同，体态各异，但是基本属性大致相同，都有惊人的血量，骇人的防御以及抗性，但是攻击却是一般。

可能有玩家会说，在挑战Boss时，经常被Boss打几下就直接放翻在地了。对此布鲁要说这是正常，如果说一个Boss打你不怎么掉血，那么他存在的意义是什么？对于装备适当，战术运用合理的玩家们，硬扛几轮Boss的攻击，耐心等待间隙机会是为王道。



爽快击杀巨象

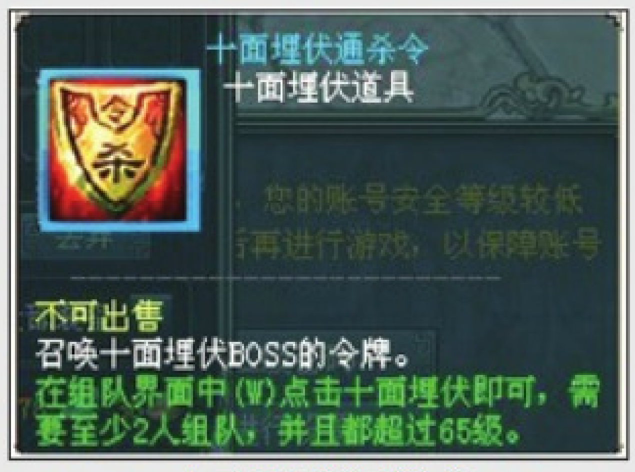
要注意的是，10个Boss的看家本领——AOE群伤技能。此技能伤害极大，是各位玩家必须注意的。作为Boss拥有非凡本领自数平常，但玩家在实际作战可要打起120分的精神。

作战，讲究天时，地利，人和。

天时，即天命。《周书.李穆传》有云：“周德既衰，愚智共悉，天时若此，吾岂能违天。”

而这里的天时主要说的是Boss召唤机率，据布鲁实验分析。和朋友2人组队用了20个“十面埋伏通杀令”，一共在第一轮召唤Boss12个，成功概率为60%。可能因为人品因素，也可能和测试数量有关，我们的召唤成功率并不低。依据布鲁综合判断，召唤概率应该不会低于50%。

“十面埋伏通杀令”在《仙途》的地宫场景，如魔帝陵，修行宫，万魔窟中都会有产出，一般挂机一个下午，可以获得8~10个。有兴趣的朋友不妨统计一下，看看能否猜中真实的概率。



十面埋伏通杀令

地利，即有利地形。《孙子.九地》曰：“不用乡（向）导者，不能得地利。”《孙子兵法》又以“地形篇第十”通篇叙述，可见地利之重。

天时这个东西，是我们人力所不能掌控的，控制天时的大神名为程序帝，但是我们可以控制地利。

地利，就是Boss召唤时的地理位置。一定有人会说，这里面有什么学问，不在安全区，野外场景都可以啊。布鲁要说的是，这里面学问大了。不信，你有本事把Boss召唤在场景Boss或者世界Boss身边试试？



十个BOSS等你挑战

召唤Boss的地点必须满足两大条件：

第一，远离特殊区域，如Boss刷新点，传送点等等。Boss刷新点不必多说，2个Boss同时打相当费力，传送点则需特别关注。因为Boss连杀中有判定，一队召唤的Boss，如果被队伍以外的人攻击达到一定程度，本次挑战即告失败。所以在传送点边上召唤Boss，不仅会让突然进入的玩家有可乘之机，还会对自己的跑位造成影响。

第二，地域开阔，野怪少。为了跑位方便，以及减少意外的发生，找个偏僻的地方偷偷打是个不错的选择。

人和：即人心所向，上下团结。孟子曰：“天时不如地利，地利不如人和。”（《孟子.公孙丑下》）。由此可见，人和是最重要的，只有大家齐心协力，一起全力挑战Boss，才能取得胜利。如果队伍中有人挂机划水，出工不出力，或者只是抱着混经验的态度来抱大腿凑人数。那么很有可能就被强大的Boss“一锅端”了。

布鲁在此尤其强调一点：切忌挂机自动打，一定要手动操作。“十面埋伏”完全不同于以往如黑风，黄风，莲花，白骨，仙魔弈这些副本的Boss，只要开着挂机，将寻怪范围改大，或者将Boss，小怪全部拉到一处，便可轻松搞定。如果面对“十面埋伏”依然我行我素，那么布鲁可以预见你们的结局，第一，团灭，任凭Boss践踏重伤的身躯。第二，耗费大量阎罗令，却在限定时间结束后眼睁睁的看着Boss消失，泪流满面。

希望以上经验会对广大玩家在挑战“十面埋伏”中有所帮助，只要大家团结一致，顺应天时地利，一定可以成功击败Boss，获取可观的经验。

极具特色的全新网游《梦幻聊斋》首测深度评测

现如今网游如雨后春笋般的出现在玩家的面前，每年一度的CHINAJOY上也由之前的几家大公司到如今的上百家网游公司。如何在众多的网游产品中找出一款出众的网游倒是变得艰难的很。有幸在朋友的帮忙下拿到了《梦幻聊斋》首次封测的激活码，以聊斋为主题的网游市面上并不多见，但喜欢聊斋者倒是甚多。麒麟游戏以聊斋为切入点开发了这款Q版聊斋游戏确实让玩家不由得一阵窃喜。

麒麟游戏是近几年出现的一家以网游开发为主导的网游公司，一款《成吉思汗》红遍了网游界，并且屡次获奖，这就证明了麒麟游戏在网游开发的实力。本人也曾体验过《成吉思汗》这款游戏，对其游戏独特的玩法和对玩家负责任的态度颇有好感。闲话少叙，我们来看看麒麟网历经数年研发的Q版大作的首次封测有何吸引人之处。

画面和音乐

梦幻聊斋作为一款Q版大作，首先反应的就是画面，而画面是目前游戏的第一切入点。画面的好坏直接影响游戏者最初的好感。



打开游戏一进入眼帘的是一幕很Q的画面，画面中间是一个公告，上面是今日活动和明日活动的字样，确实很人性化。之后是服务器的选择。当选完服务器进入下一个画面的时候，两个背影进入了眼帘，这就是传说中的聂小倩和宁采臣吧。此时更吸引玩家的却应该算是背景音乐吧，悠扬的音乐响起来的时候真的让人想入翩翩。冯静恩的声音要赞一下。

另外游戏是自动调整分辨率的，全屏和窗口模式的分辨率都是自动调整的，自动优化的。

评价：游戏的画风很Q，很细腻，颜色很亮，摆脱了很多游戏一贯的深色调，让玩家的眼睛很舒服，长时间游戏没有疲劳感。

背景音乐很好，主城区的背景音乐采用中国民间音乐很妥贴。主打的Q版游戏欢快的音乐很是适当。

游戏的种族设定

梦幻聊斋有四大种族，五大门派。人鬼妖仙，四大种族，其人物形象多样，冷酷的、可爱的、潇洒的、艳丽的、凶狠的、呆傻的，任君选择自己所爱。所选择的人物在做完部分新手任务之后可以自由加入兰若寺、崂山观、神机营、安期岛、阴阳界五个门派。其门派各有其特点。

有法攻的，有物攻的，有辅助的等等。



另外要指出的四大种族的细节方面做的不错，特别是其语言，例如宁采臣的口头禅：哎，该说的说，不该说的小声说。燕赤霞则一如往常的酷：有时候抓鬼就是这么简单。

评价：种族设定不复杂，人物选择多样化，细节设定强。

游戏的操作性

梦幻聊斋是一款3D锁定视角的游戏，锁定视角对于习惯于全视角的3D游戏操作而言多少有点不适应，另外梦幻聊斋基本上鼠标流，除了攻击可以用快捷键外，其余的操作均是鼠标操作。



锁定视角的好处是不会引起头晕，对于刚刚接触3D游戏的玩家而言，这种模式比较好。但是对于老3D玩家而言，这种模式多少有点限制其发挥了。

不过作为一款回合制游戏，自由PK本身就不是其重点，因此游戏的重点则是放在游戏的人物和宠物身上了。

评价：3D锁视角的游戏多少有点落后，希望公测的时候能开放全视角模式。

游戏的可玩性

一款游戏的好坏最重要的莫过于游戏的可玩性了。而策划出身的尚进对游戏的可玩性一直视为游戏的生命。所以梦幻聊斋的可玩性就值得细细推敲了。



首先导引系统，从建完人物进入游戏之后，新手导引系统就不厌其烦的指引玩家进行游戏的最基本的操作和任务。游戏的任务系统采用自动寻路功能，方便了玩家进行游戏。另外由于目前是封测阶段游戏的自动寻路功能还是存在一定的问题。

任务系统，由于麒麟网一直都比较重视任务系统的可玩性，因此任务系统错综复杂，不过

游戏 本身还是有任务指引系统。整个任务系统略显庞大，略显繁琐。

另外游戏的宠物设定一如既往的继承了先辈的光荣传统，另外要说的是法宝系统，当玩家一个个骑着毛驴，坐着板凳，开着鼓甚至是骑着大熊猫从身边经过的时候，一股强大的萌气席卷而来。不得不慨叹游戏的策划者正在努力的创作一款值得称赞的大作。

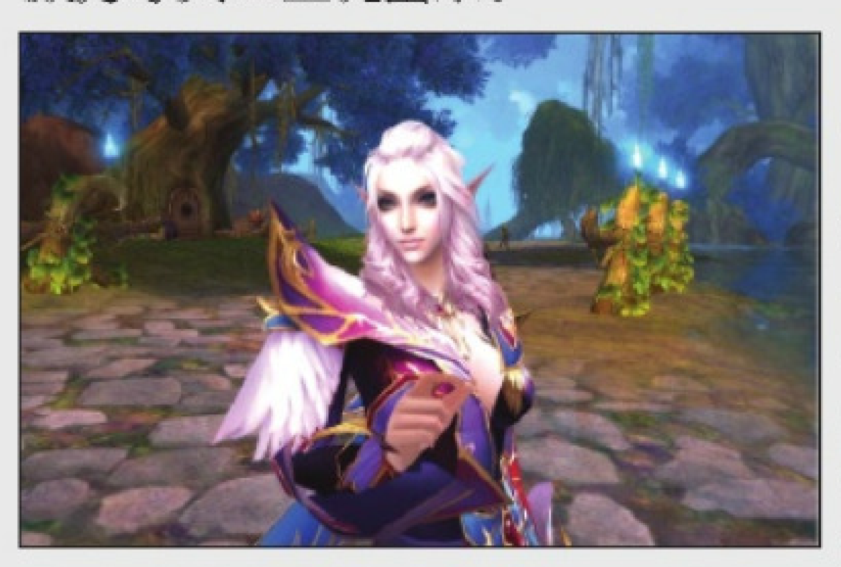
梦幻聊斋，是目前国内3D回合制游戏中不多见的好游戏。期待它的公测，期待一个完美的梦幻聊斋面世！

优雅乐曲也能杀敌——《神魔大陆》吟游诗人成长建议

《神魔大陆》五大种族八大职业特色还算分明，笔者一直喜好玩DPS，但初识《神魔大陆》发现诗人这个角色在其他游戏中很少出现，诗人的装备也很养眼，本着尝鲜的态度玩了一下吟游诗人，颇多感慨。

诗意的攻击方式

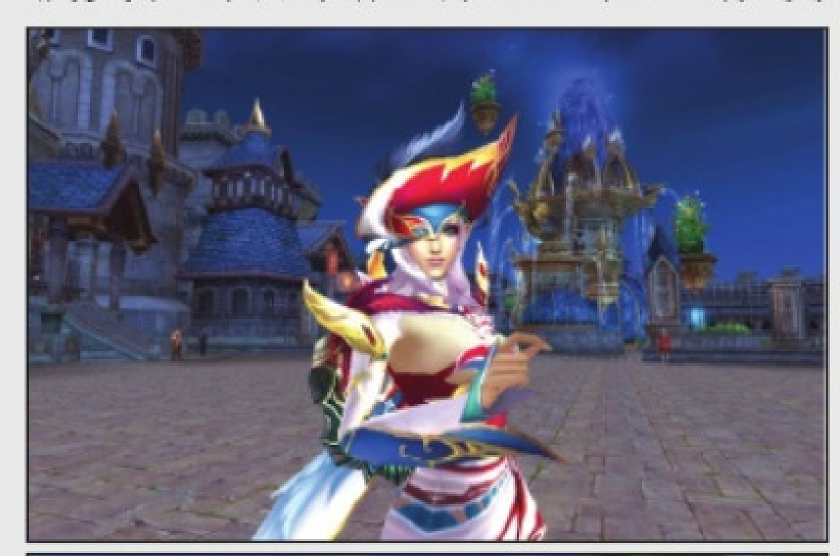
诗人的攻击技能比较匮乏，只有几个“音符”技能和有限的“神曲”。但是千万不要认为诗人的攻击手段也是如此匮乏。事实上，诗人们大多数时间都在弹奏那些音符，使其组成“乐谱”，一旦激发了乐谱，诗人的威力才真正显现出来。



目前阶段，诗人只有三个音符可以弹奏：C、D、E。而诗人的乐谱也是围绕着这几个音符展开。为了使诗人的操作更加简便，更加符合大多数玩家的习惯，《神魔大陆》中诗人激发乐谱需要的音符可以不按照既定的排列方式，即，只要诗人弹奏出特定的音符，乐谱就会被激发。

强力的鼓舞效果

在西方奇幻文学、影视作品中，吟游诗人主要靠他们美妙的音乐鼓舞队友的士气，并使敌人闻之丧胆。

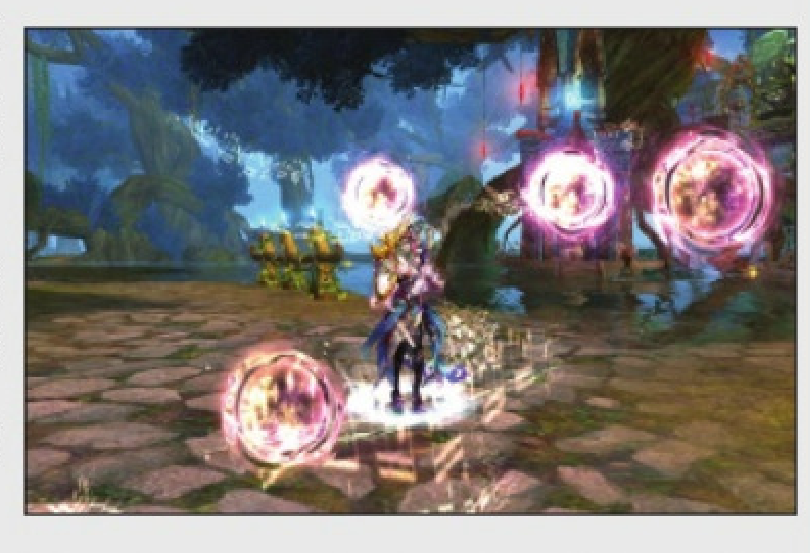




《神魔大陆》中也是如此。诗人们的乐谱技能具有极大的团队属性加成作用。乐谱“涌动”和乐谱“冰封”分别可以增加自身攻击力，冰冻住敌人。乐谱“激昂”和圣歌“磅礴”则能极大地增加大范围内队友的攻击力和防御力。圣歌“洗礼”会持续恢复范围内队友的生命值，圣歌“救赎”会瞬间恢复大范围队友的生命值，并驱散负面状态……可以说，在群体BUFF的领域内，《神魔大陆》八大职业中吟游诗人是最强！

辅助的治疗职业

除了大范围增益BUFF之外，吟游诗人还是一个辅助治疗型职业。30级时，诗人可以学习到“生命鸣奏曲”，虽然恢复生命值比牧师的“神佑之光”要小，但是冷却时间同样小得多。在牧师长达5分钟的群体加血冷却时间中，诗人们可以凭借生命鸣奏曲多次恢复全体队员生命，在挑战某些群体攻击Boss时，诗人的这一技能往往能起到救命效果。



诗人后期的技能，尤其是光鸣系的诗人，具备许多加血的“乐谱”，诗人们弹奏出特定的音符后，会在很大的范围内增加队友生命值，并有可能驱散不利状态。后期，诗人们甚至具备“复苏吟唱曲”这样的复活技能，在战斗中复苏牺牲队友的灵魂。

分工明确的三系天赋

众所周知，诗人们具备三种系的天赋：风吟、流音、光鸣。这三系天赋各有妙用，分工明确。

风鸣系天赋大大增强了诗人的风系技能，并且在诗人的“乐谱”弹奏方面增益不少！这一系的吟游诗人具备更加强悍与持久的去群体BUFF，可以为队友提供更多的攻击、防御加成支持。



流音系天赋则是对诗人们的水系技能做了一些强化，在这个过程中，诗人们的魔法消耗也相应的减少许多，而暴击率则会有所提高。

光鸣系的天赋主要是加强诗人的光系技能，而且能大大提高诗人们的治疗能力。光明系的天赋中带有群体加血和复活技能，让诗人在“辅助治疗”这一团队定位上做得更加称职。后期，级别高天赋好的光鸣系诗人在某些时候甚至可以完全代替牧师的治疗地位。

三系天赋目的性和作用性都很强，作为诗人的你，要好好考虑考虑自己的职业定位，然后选择天赋哦！

细腻的操作

虽然诗人们的“乐谱”技能已经被大大简化，玩家不需要按顺序弹奏出相应的音符，就能激发乐谱，但是诗人的操作要求在八大职业中还是处于比较高的位置。首先，你需要在脑海中有大致的印象——哪几个音符组合起来是某个乐谱，这样才会战斗时胸有成竹，不至于急急忙忙临场翻乐谱，误了大事。然后，怎样的音符组合才能使乐谱不断档，让队友一直处在增益BUFF的笼罩下，也是诗人们需要考虑的事情。而辅助的治疗地位，则要求诗人们在紧急时刻能第一时间做出反应，在牧师能力不足的情况下保证团队的安全。

结语

总之，吟游诗人是一个相当有趣又充满了挑战的职业。这一职业中，《神魔大陆》做出了许多创新的游戏功能，想要尝鲜的玩家，一定不要错过！

漫步者微型音箱发展历程（上）

微型音箱的发端是在笔记本逐步普及并显现出取代台式机成为主流的趋势后，许多厂商纷纷投入大量精力耕耘这块市场，所以微型音箱最早也被称为笔记本音箱。受限于功放与扬声器单元，微型音箱音质很难媲美普通的4英寸书架箱，而耳机提供的回放效果与便携性又大大优于微箱，因此虽然参与者众多，但成功者寥寥，许多产品来来往往、昙花一现。漫步者属于最早进入这一领域的企业之一，旗下的微型音箱产品虽种类不多，但每一款都能获得市场普遍赞誉，漫步者是如何做到这一点的呢？

一、“移动漫步者”概念的提出

很久以前，漫步者清晰的看到电脑的体积在不断缩小的趋势，用户对音箱需求也会不停改变，小一点，漂亮一点，音质更好点，这是大部分消费者的需求。漫步者并没有简单的认为微型音箱就是把大音箱的尺寸做小，它应该具有钟表一样的精致与做工，因此漫步者积累多年的大音箱设计、制造经验几乎都无法照搬到微型音箱的制造当中。声学设计也是一大难题，让小音箱发出让人赞叹的声音也不是一件简单的事情。漫步者很清楚小体积带来的设计困难，加强了小扬声器与声学结构设计、应用方面的投入，为微型音箱的全面上市打下技术基础。

为了更好地推广微型音箱，漫步者提出了“移动漫步者”的概念，并且设计了一个蝴蝶型的标识。不过漫步者对微箱的理解又不仅仅是便携，而是从便携、传统、另类三个设计方向同时切进市场，一下推出三款产品，这也是漫步者在卫星音箱市场上的初次探索。

二、漫步者微型音箱发展初期

2005-2007年是漫步者微型音箱发展最初阶段，这一阶段随着笔记本逐渐从“昔日王谢堂前燕”到“飞入寻常百姓家”，尤其是击破4000块价位之后，消费者采购热情大大提高。此时国内多媒体市场对微型音箱的发展仍处于探索期，强调便携的、强调音质的、强调造型的，不一而足，市场处于一片混乱状态。而漫步者在2005年正式发布专为笔记本电脑量身打造的M系列，其中包括M1、M2、M3三款微型音箱，每款均有独特之处，产品一经上市立刻成为瞩目焦点。

便携为王的M1系列

2005年漫步者第一款一体式立体声音箱M1正式上市，这种长长扁扁的造型即为后来人们熟知的眼镜盒音箱。它强调便携，开创了笔记本音箱的先河，备受赞誉。



许多用户希望有这样的微型音箱既能方便携带，又要具备一定续航力，能随时随地欣赏音乐。于是2006年之后，漫步者又陆续发布了M11和M12，采用与M1相似的外形，电池仓的引入使得便携性更强，同时也可搭配MP3之类的随身听使用，用户能很方便的与朋友们分享音乐。

音质优先的M2

受限于功放系统功率以及扬声器单元，初期的微型音箱虽然足够便携，但声音表现不尽如人意，M2应时而生。它虽然在便携性方面进行了妥协，但体积同样小巧，而音质表现却大大增强。它采用一枚漫步者全新研发的全频带扬声器，音质甜美饱满。小扬声器要想有好的低频表现，需要在要在中频上多花工夫，这种设计难度极大。漫步者开发的全频带扬声器，赢得了消费者的青睐，甚至获得了发烧友的高度肯定。



M2采用纯木质箱体，钢琴漆工艺的黑色机身显得非常有光泽。前面板采用经特殊处理的纯铝面板，触摸略带金属磨砂质感。前面板上四颗螺丝钉外露，增添了金属感，整体造型经典端庄又不失前卫。漫步者M2更适合放置在家中、办公室中等固定地点使用。M2的设计非常成功，这不仅仅体现在销量上，更体现在M2对行业的影响力上。仿照、借鉴M2的同类的产品数不胜数，它们被媒体称为“类M2产品”。

个性十足的M3

笔记本用户对微型音箱的做工以及个性需求也在增强，且传统笔记本音箱多为2.0设计，低音效果有限，而漫步者M3的出现则填补了这一空白，并被称为“白领专属笔记本音箱”。



M3运用了Cannon结构，具有了强劲的低频表现。Cannon结构是一种很特殊的倒相式声学结构，它使用长长的管状声学腔体，用扬声器驱动管状声学腔体中的空气发声，以较小的体积获得出众的低音。

M3低音炮为圆柱形铝管结构，配备大功率铝质音圈，有效杜绝谐振和箱音，倒三角形的电源指示灯也很醒目。卫星音箱的设计显得灵气十足，其高音单元采用特殊铝质振膜，1.5英寸纸盆，单元采用高性能钕铁硼磁钢，可有效降低失真。M3内置微电脑控制，使用卫星箱顶部按键可以完成大部分操作。值得一提的是M3虽然小巧，但RMS功率已达到9w，不输入门级2.1产品，卫星音箱2.5w的功率亦不低于入门2.1产品。

目前漫步者M3已经升级为M3 Plus。其低音炮外壳采用黑色哑光铝壳，质感高贵，功放系统巧妙的利用铝质外壳散热。此外，M3 Plus低音炮功率相较M3提升了50%以上，低音表现更好。这款音箱在国外市场上也大受欢迎，还获得过德国红点大奖与日本“good design”大奖。P

移动办公必备！ 金士顿火山V系列SSD

最近，终于将梦寐以求的“小黑”X200抱回了家。因为移动办公的需要，笔者一直想更换一款轻薄笔记本。作为ThinkPad粉丝，小巧的X200自然是首选。虽然X200已经上市一段时间了，但它秉承ThinkPad一贯严谨的风格，仍然是众多ThinkPad粉丝的最爱。现在X200最低价格也只有6千多，笔者终于忍不住诱惑，趁着促销购买了一台。X200配备的是Intel移动版酷睿P8600处理器，性能出色，让笔者感受到了质的飞跃。

因为购买笔记本的主要目的只是移动办公，玩游戏的机会不多，所以笔者其实对性能的要求并不苛刻，但笔记本的品质和安全性才是笔者最关心的。另外，对于像笔者这样经常出差，并且需要移动办公的消费者来说，笔记本最好还要具备更强的安全性以及续航能力。经过朋友介绍，笔者最近开始了解有关于固态硬盘的相关信息，全球存储领袖金士顿所推出的火山V系列 SSD固态硬盘，自然就映入我的眼帘。在深入了解后发现，SSD硬盘除了具备我们所常知的性能和特点外，还具备更高的安全性、抗震能力、低噪音以及低功耗等特点。这也是笔者需要的，就这样笔者就慢慢开始关注SSD固态硬盘。



金士顿火山V系列128G SSD固态硬盘

超越传统硬盘，金士顿火山SSD硬盘优点多！

目前SSD正在普及阶段，相比传统机械硬盘，最大的优势就是具有更高速的读写能力。就拿目前主流的金士顿火山V系列128G SSD硬盘来说，它的读取达到200M/S，写入也有160M/S，几乎是传统硬盘的2倍，大大加快电脑执行效率，提供用户更流畅的使用感受。

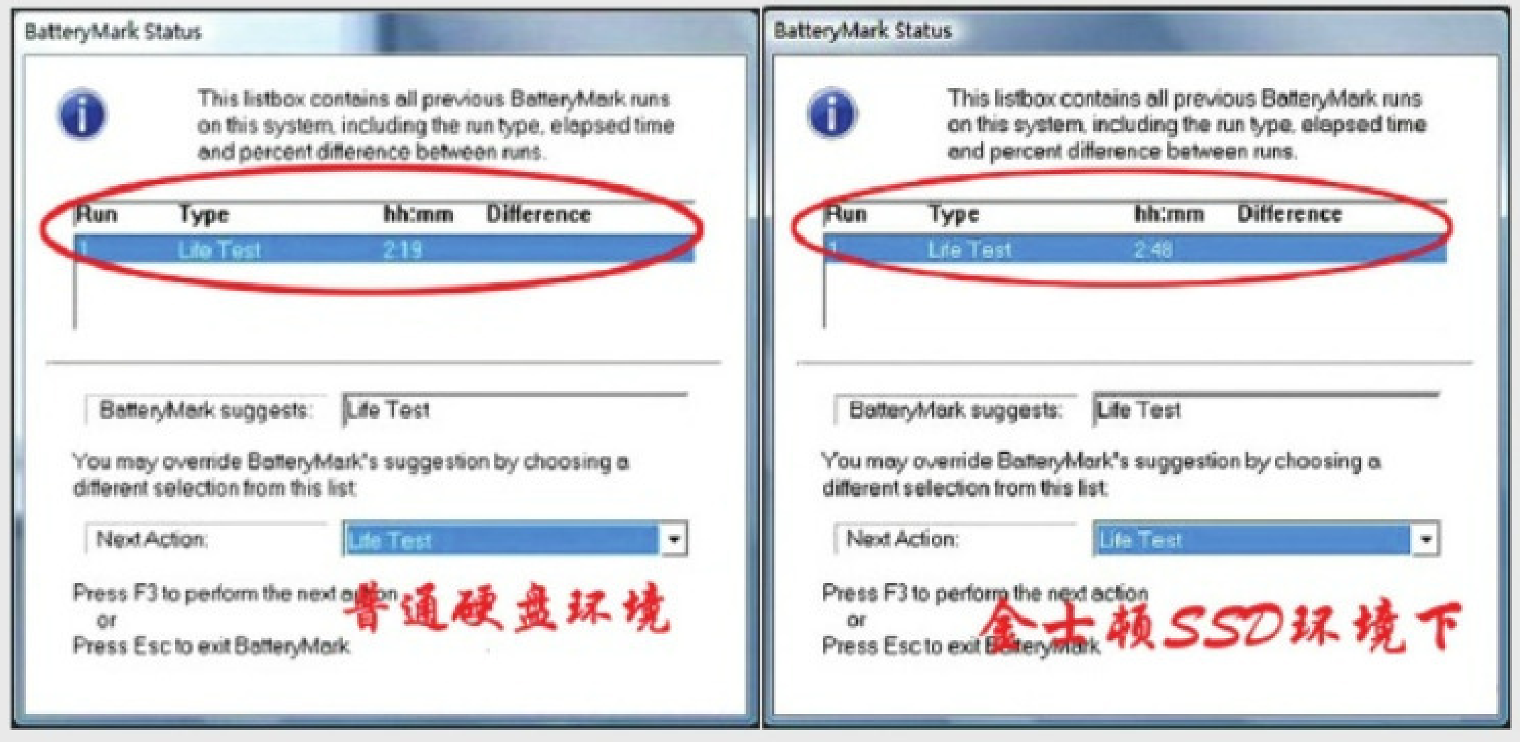
金士顿火山V系列128G SSD固态硬盘

然而，金士顿火山V系列SSD除了读写速度外，还有很多优势。例如因为它采用闪存作为存储介质，内部并没有任何机械结构，并不会像传统机械硬盘那样有磁盘坏道等问题，所以金士顿SSD硬盘具备更高的安全性，发生故障的风险远低于传统硬盘。而且正因为采用了与众不同的内部结构，也使得金士顿SSD硬盘的抗震能力尤为突出，可承受比传统硬盘更恶劣的工作环境。

另外，金士顿SSD固态硬盘还有令人惊奇的特性就在于，它还具备低噪音、低发热量以及低功耗的特点，非常适合轻薄笔记本使用。因为金士顿SSD固态硬盘具备如此多的优点，让笔者心动不已，所以随即购买了一款金士顿火山V系列128G SSD固态硬盘。

不仅仅是速度，金士顿火山SSD硬盘使用感受！

在使用了一段时间之后，笔者发现金士顿这款火山V系列SSD固态硬盘，不仅提高了笔记本的整体性能，而且让笔者有了全新的使用感受。除了高速的读写的优势外，让它的安全性、防震等能力，让笔者赞不绝口。



相比普通硬盘，SSD硬盘让笔记本待机时间更长

因为经常需要移动办公，向客户演示方案或者随时随地移动办公，笔记本电脑可能一直处于颠簸、摇晃等不同的状态，对于普通笔记本电脑来说，这样的使用环境完全可以用“严酷”来形容。但金士顿这款SSD固态硬盘的表现则让笔者刮目相看。凭借这款金士顿的SSD固态硬盘强大的防震能力，同时配合ThinkPad独有的硬盘防震技术，无论在任何环境下，都能保证电脑运行稳定，从未没有出现过死机和数据丢失的情况，让人非常放心。

相比普通硬盘，SSD硬盘让笔记本待机时间更长

而且，因为金士顿SSD固态硬盘，相比传统硬盘来说，功耗大大降低，使得笔记本的续航能力进一步得到加强。对于笔者这样长时间移动办公的用户来说，以前一直困扰笔者的电力不足的问题，也基本荡然无存。低噪音和低发热量的特点，也带给我安静和更稳定的工作环境，让X200的表现犹如“脱胎换骨”。

移动办公必备！ 金士顿火山V系列SSD硬盘推荐

金士顿还提供笔记本升级套装，即附送移动硬盘盒，用户在使用SSD固态硬盘后，可以将原先的传统硬盘装入移动硬盘盒，作为移动存储或者数据备份之用。同时，随机还提供有Acronis True Image备份恢复管理软件，用户可以便捷地将原先的系统和数据备份到SSD固态硬盘中，不仅保护了数据的安全，而且免去了重新安装系统的麻烦，相当人性化。总体来说，金士顿这款SSD固态硬盘带给笔者全新的体验，让人满意、放心。



金士顿火山V系列SSD硬盘还提供移动硬盘盒

一般来数，SSD固态硬盘给人最大的印象肯定就是出色的读写速度，从而提升电脑的整体性能。但笔者则对它另一面情有独钟，例如更高的安全性、防震能力以及安静、省电的特点。这些特点虽然不像速度那样直观，但是在日常生活和工作中，却有非常重要的作用。

金士顿火山V系列SSD固态硬盘针对普通用户推出，兼容笔记本和台式机，并且提供相应的备份解决方案，相当人性化，经常移动办公的朋友不妨也来体验一下吧。P

天生高手
戴尔新Inspiron 13z笔记本



进入智能计算时代，超轻薄市场同样精彩。低电压笔记本以其轻薄时尚的工艺设计及长效续航等双重优势占据PC市场已呈现“井喷”的局势，并不断吞噬着上网本的市场份额。今年6月，戴尔沿袭了节能环保的理念适时推出新Inspiron灵越13z超低电压笔记本，它凭借自身在性能上和便携上完美的平衡深受人们的喜爱，戴尔新Insprion 13z这天生高手，将给你一个完美的选择。



绿色本能

绿色环保已经成为永恒的主题，推行绿色IT和节能减排自然也成了大势所趋，谁都想拥有一个既节能又持久的本本，新Inspiron 13z将是你理想的选择，戴尔直销的个性化定制赋予了他强大的性能，同时赋予了他环保的绿色本能。

新Inspiron 13z采用最新的Intel酷睿i3/i5超低电压处理器，强大性能让你同享低功耗及长效的续航时间；低功耗CPU+戴尔智能显示技术，长达5小时的电池续航，让你毫无顾虑的观看电影；出差、旅游公务会议，轻松应对。在噪音和散热系统上，新Inspiron 13z也有出色的表现，运行一整天仍旧保持清凉的机身。节能、静音、低热量，无时不刻为您的环保时尚加分。

不仅如此，戴尔更以惊人的技术实力在轻薄本上搭载了高达1GB显存的HD5430u显卡，并配有高清13.3英寸WLED镜面屏，再加上SRS三维环绕立体声，完美演绎视频、游戏和电视节目，给您身临其境的体验，随时尽享娱乐。



超范儿

1.8kg的机身重量，不足1英寸的整机厚度，Inspiron 13z足以让你自由精彩随身享；采用汞银色外壳和全新前置转轴设计，线条流畅，给人以简约、时尚的视觉冲击。特有的LCVM炫钢拉丝质感面板和掌托，光滑细腻、手感优越，透露出发纤纹理，更凸显高贵。独特的前漂悦屏设计，让机身前端和后端的厚度保持一致，浑然一体，带来流动的整体美感，更符合人体工学，使屏幕更亲近使用者，带来舒适的使用姿势，起到保护颈椎的作用。无论视觉还是触觉，倍添亲和力。



轻薄时尚、绿色IT
高配置，低功耗，长续航
个性选择，轻松选购
品质、售后有保障

天生高手

如果有一天你发现，你朋友拥有和你同型号的本本，却天差地别，请别怀疑，这就是戴尔直销的个性化定制，时尚的外壳随心选择，独特的配置随意搭配，想要什么，就告诉我们，一切将如你所愿，肆意绽放你的个性。

上上网，打打电话，把你想要的告诉戴尔，戴尔将为你搞定这一切，你只需坐在家里，吹吹空调，泡杯咖啡，尽情享受戴尔的贴心服务即可。

绿色本能+强大性能+便捷直销，天生的高手，展现的就是至in的夏天。P

职业技能——求职就业的命脉

近日，劳动和社会保障部科研所联合浙江大学就业与服务指导中心，对2010年高校就业趋势进行了预测。预测结果是：2010年我国总劳动力富余，但专业技术人才缺口大。

根据劳动社会保障部科研所的数据显示：我国在“十一五”期间计划年均新增劳动力需求总量为1800万，但“十一五”期间每年新增劳动力供给为2000万，每年将出现200万富余劳动力。到2010年我国专业技术人才供应总量为4000万，而需求总量为6000万。以上两项数据表明：我国劳动力总体有富余，但专业技术人才仍将出现供不应求的局面。



一方面是专业技术人才总量呈现供不应求的局面，一方面大学生就业率低下，究竟是什么原因呢？第一，作为一名大学生是否学有所成，知识和能力结构能否达到企业用人标准，这值得思考；其次，个人就业意愿和社会意愿存在很大差异。

职业技能是求职上岗的生命线

调查课题组认为，当前我国高等教育重理论轻实践的教育方式导致高校毕业生缺乏足够的专业技能，已成为供应满足企业所需人才的瓶颈之一。由于书本知识与实际技能之间的距离，更多的求职者在面对实际工作时都感觉“手长衣袖短”。北京知名传媒企业的一位负责人表示：“我们也曾经引进过一些专业院校的学员，但他们专业性太单一了。我们需要的是像数字影视学院输送给我们的全面型人才，他们既会摄像，还会后期，甚至还会和客户沟通等等。相比之下，高校生的专业技能还远远不够，太过单一。专业技能对于做影视后期工作是非常重要的，它不是靠背一肚子理论和空谈就行的，必须有实际的职业培训经历和动手能力。”

专家表示，很多毕业生尽管有着比较丰富的基础理论知识，但是无论从实际操作知识来说还是从实际操作经验来说，都无法满足企业的需要，这一点求职者自己也是认同的。由此可见，职业技能已成为大学生求职找工作的命脉。

择业观念是适应生存的指导思想

“更新学生观念，提高当代大学生的能力和素质是缓解大学生就业压力的首要环节。”调查组认为，首先转变择业观念。根据此次调查，大学生在整个就业过程中都表现出高度的理性，但由于自身及其他方面一些因素的影响，也存在不少不切实际的地方，这些观念确实与我国目前的就业形势形成了较大的差距。



当下的就业形势要求择业者必须理性，要根据社会的市场行情和企业的用人需求来定。曾有一位影视制作专业的研究生认为自己学历已足够，但在找工作时屡屡碰壁，后来在与企业沟通过程中，从招聘方慢慢意识到自己在技能方面的不足，随后“回炉”职业培训，最终被一家传媒企业录取，目前已经成长为企业的骨干人员。

专业课程是求职成功的先决条件

在学校方面，调查显示，学校专业课程的设置直接决定着受教育者的知识结构和对专业技能的掌握情况，并最终影响大学生的竞争力。目前，有25.61%和41.27%的学生认为改革学校教育包括改革课程体系对改善大学生求职状况非常有帮助或比较有帮助。对此，一些社会培训机构也结合自身经验表达了自己的观点。汇众教育数字影视学院校长郭翔表示，目前就业环境已倾向“买方市场”，也就是说用人企业说了算，因此培训机构最好根据就业市场的变化和需要设置课程。

用人单位对大学课程设置方面的态度似乎更加明确。调查中近半数用人单位明确提出当前大学教育中的课程设置是制约大学生就业问题的重要因素。因此专家认为，高校应适当进行专业设置的调整，部分学校可考虑加强与职业技术教育的合作。专家表示，职业培训在课程设置灵活、机动等方面的特点值得一些高校借鉴。



数字影视学院联合北京电影学院、中国传媒大学、中央电视台、影视剧组及多家著名影视制作机构的专家推出的“影视制作全流程”专业，从根本上解决了这一问题。课程内容根据用人企业需求设置并实时更新，确保学生学到的是最新最先进的技术。

学校一直把就业工作视为重中之重。办学以来为行业输送了千余名专业人才，连续五年就业率达到98%以上。学校开设有就业辅导课，由就业老师从职业素养、面试技巧、简历撰写、商务礼仪等方面进行专业的辅导及模拟面试。同时定期回访就业学员，帮助学员顺利度过试用阶段。学生领取首月薪资时，方视为就业成功。

学校把每一位学生，都培养成为了数字影视制作职业技能型加艺术型专业人才，学生们就业后迅速成长为企业的技术骨干，得到了企业的一致好评。学校与近千家企业保持着密切良好的联系，并与112家知名企业签订了合作协议，定向为其培养专业人才。

汇众教育北京（数字影视）校区

网址：http://www.bjmedia.org



头牌新闻

蓝港《西游记》暨全球运营计划发布

■本刊记者 冰河

2010年8月4日，蓝港在线在北京召开发布会，旗下主打游戏《西游记》于8月6日正式开启，而游戏在海外的运营计划也正式公开，游戏的7国语言版本正在准备中。发布会上，蓝港在线首席运营官廖明香表示，在刚刚结束的CJ中，《西游记》在搜索榜单中排列第4位，成绩喜人。蓝港是近期在海外业务做的比较突出的一家公司，但蓝港依然会以国内市场为主题，只有做好了国内的市场，了解国内用户的需求，才能再谈海外市场。随后蓝港在线CTO兼《西游记》制作人张玉宇对游戏的公测版进行了简单介绍，“飞行空战”“七十二变”等要素都将出现在游戏中。海外方面，蓝港将与越南排名第一的VTC传媒集团下运营公司VTC Online合作，打造《西游记》的英、日、韩、俄、印尼、泰国以及印度语等7国语言版本。在未来半年内，开始在12个国家和地区运营。但由于蓝港在线发布全球运营合作计划的同时，中国网游的海外最大输出市场越南颁布了类似中国政府部门采取的管制政策，这使得蓝港在线《西游记》的出口计划第一步就遭遇了疑问。对此廖明香回答：“选择和VTC公司合作就是看重该公司在越南的实力与口碑，VTC在越南的地位相当于中国移动在中国的地位，相信他们能够很好的处理游戏合作运营中的相关问题。”

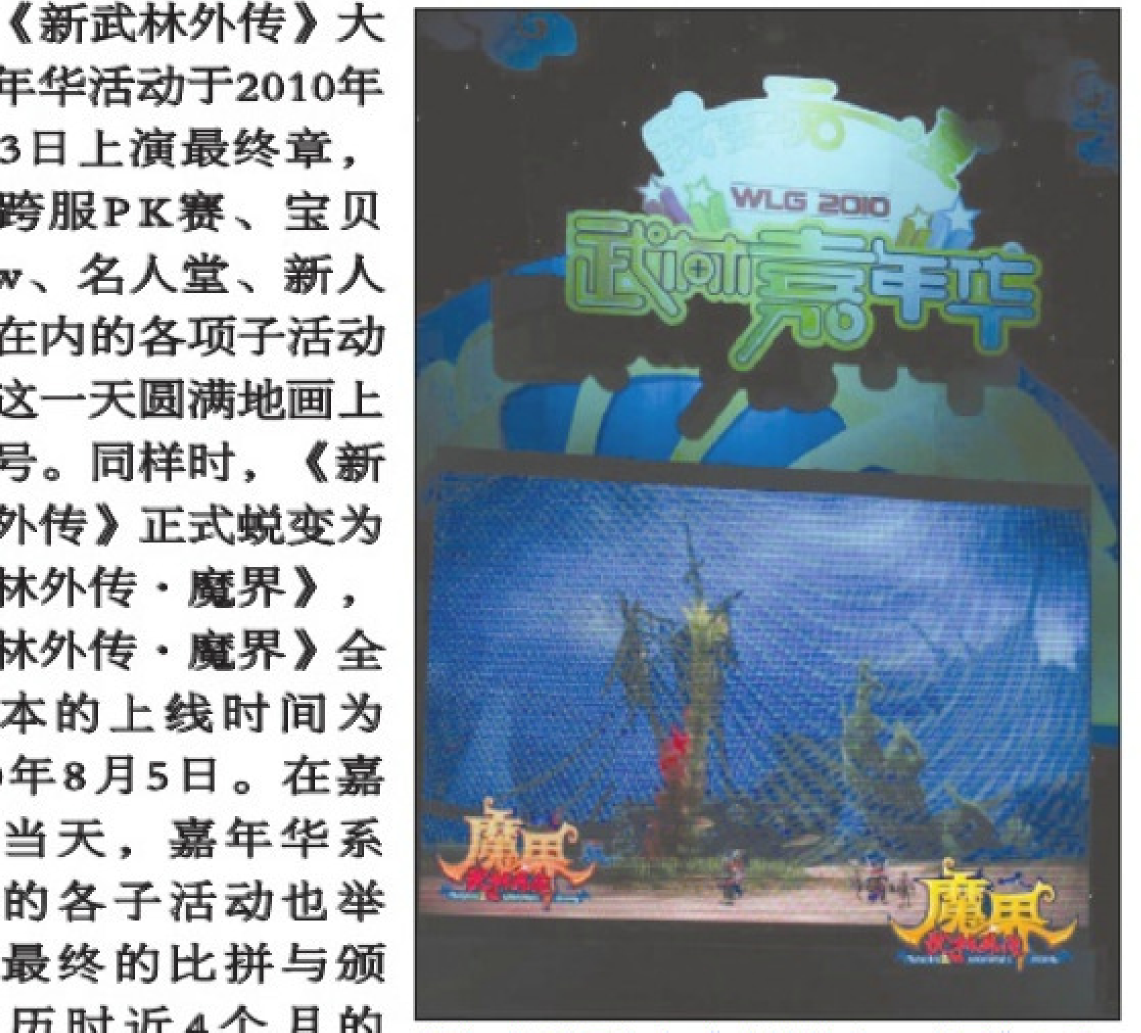


由外国玩家COS的孙悟空和唐僧出现在发布会现场

晶合热点

《新武林外传》嘉年华圆满落幕

《新武林外传》大型嘉年华活动于2010年7月23日上演最终章，包括跨服PK赛、宝贝Show、名人堂、新人王等在内的各项子活动均在这一天圆满地画上了句号。同样时，《新武林外传》正式蜕变为《武林外传·魔界》，《武林外传·魔界》全新版本的上线时间为2010年8月5日。在嘉年华当天，嘉年华系列中的各子活动也举行了最终的比拼与颁奖。历时近4个月的《新武林外传》第三届跨服PK赛在嘉年华当天打响了最终的线下年度总决赛，新生冠军也在激烈的比拼后顺应出炉。官方不仅安排了别出心裁的出场方式，赛后更举行了规模宏大的颁奖仪式。香艳的武林宝贝终极PK环节吸引了诸多看客的眼球，参赛的男女选手们为到场媒体和玩家呈现了风格迥异的才艺表演。名人堂6位成员的到场更是在玩家群体中掀起了一阵波澜，这6位名人皆是《新武林外传》不同领域的领军人物。另外，完美时空方面还宣布，永久免费的喜剧网游《新武林外传》“完美密码保护”服务已经全线开启，为确保您的账号安全，推荐您使用免费赠送的“完美密码保护”服务。



嘉年华现场宣布《武林外传·魔界》8月5日正式上线推出



玩家亲手手绘的“武林T恤”

金喜善代言电影《神话》同名3D网游

近日，武神世纪公司在北京举行“穿越千年，改写神话——3D网游《神话》新闻发布会”，宣布聘请国际巨星金喜善担任该网游形象代言人，这也是金喜善首次尝试网游代言。《神话》是武神世纪公司花费巨资、耗时3年自主研发的一款纯正3D神幻网游，游戏背景取材自同名电影，完美还原电影中穿越、冒险、寻宝、争战、美丽风光、凄美爱情等影片精华。借助立体3D眼镜的成像技术，将为玩家带来全新体验也是游戏的亮点之一。北京游戏联盟秘书长刘春刚、DELL（戴尔）SMB北方区总经理伞军、NVIDIA（英伟达）亚太区市场总监庄海欧出席了本次发布会，并上台发言致辞。



在发布会上武神世纪正式宣布金喜善代言《神话》



晶合新作

《极品飞车——变速2》正式公布



8月初，EA公布了另一款极品飞车新作《极品飞车——变速2》（Need for Speed: Shift 2）。该作的发布档期安排在2011财年第四季，即明年1月至3月间。这个时间段内有众多EA大作即将发布，比如刚宣布延期的《孤岛危机2》（Crysis 2）、惊悚大作《死亡空间2》（Dead Space 2）、RPG大作《龙腾世纪2》、动作RPG《暗黑孢子》等。预计《极品飞车——变速2》仍坚持写实路线，与今年11月面市的《极品飞车——热力追踪》形成互补——前者由Sim向赛车游戏开发商Simply Mad负责，后者由火爆型竞速游戏开发商Criterion Games操刀。

《质量效应3》将延续前两代风格

Bioware透露，他们在《质量效应3》中塑造了1000多种游戏情节的变化，延续了三部曲中的前两部游戏。同前两部一样，《质量效应3》将根据玩家做出的不同选择延伸出不同的情节。不过据《质量效应2》的项目主导Casey Hudson说，工作室会把它做得稍微复杂一些。“我们的故事情节在每部游戏之间延续，为此我们准备了丰富的情节点。但我们不会事先就把它们都安排好。”他在PC Zone采访时说到。“如果我们事先都设计好，我们也就不太可能发挥得出那么多的创意了。所以，我们会在玩家通过一关时记录他所做过的事，然后再提供出作者在建立故事线时所提到过的那些选择。我们在《质量效应3》置入了1000多种情节变化，来给那些玩过前两部游戏的玩家。”对于工作室正在开发中的第三部，Hudson说Bioware不会重新设计其A-RPG特点，也就是说会继承前作，不过会稍作改进。他补充说：“如果你对RPG的定义是，在其中你可以买一大堆装备提升角色实力，并花大把的时间修改数值的话，《质量效应2》并不是那样。在《质量效应2》中，我们把重点放到了我们最喜欢RPG游戏的地方——通过探索体验到的完美感受、激烈的战斗、有深度但非线性并受玩家行为影响的故事情节以及丰富的护甲武器外貌定制。我们非常欣赏这种风格，我们将会在《质量效应3》中对此有进一步的调整，对于目前取得的收获我们非常满意。”



《劳拉与光明守护者》角色设定图公布

欧洲Square Enix公司和水晶动力公布了《劳拉与光之守护者》两张劳拉人物新图，游戏已在8月18日登陆Xbox Live，售价为1200微软点数，PC及PS3平台的发售日押后到9月。游戏讲述了一枚“烟之镜”的故事。这枚镜子威力无穷，年代久远，是维持世界平衡的道具。并且，就像人们通常会对神秘宝物做的事情一样，一群歹徒想要把它搞到手。劳拉去神庙拿到了神烟镜，之后被人袭击，那些人拿到神烟镜之后不慎将镜中的恶灵索洛托（Xolotl）释放了出来。索科索特有一种独特的能力，能控制任何灵魂来为它服务。他杀死了那群歹徒后扬长而去。幸运的是，当年封印了索科索特的玛雅勇士托泰克（Totec）也随之苏醒了过来。于是劳拉和托泰克联起手来对付镜中释放出的恶灵。





手机电纸书亮相Chinajoy



在2010年Chinajoy上，北京万物青科技有限公司旗下的毕升手机电纸书新产品参展亮相，展出的5英寸的电纸书支持电话功能以及FM收音等功能，而且其倡导环保理念受收到观众的肯定。同时，电子阅读参展Chinajoy也反映出国内电子阅读市场正在蓬勃发展。

《魔兽世界——大灾变》今年4季度发售?

动视总裁Thomas Tippl在8月确切表示，《魔兽世界——大灾变》将在2010年第四季度发售。目前暴雪已经开始了《魔兽世界——大灾变》的Beta版测试。Thomas Tippl在谈论动视暴雪第二季度财报表现时提到，2010年对于动视暴雪来说是增长非常快的一年，除了刚刚发售的《星际争霸Ⅱ》，《魔兽世界——大灾变》《吉他英雄——摇滚战士》《使命召唤——黑色行动》都将在本年内发售。对于暴雪一向延期和跳票的习惯，暴雪总裁Mike Morhaime再次保证说，对于所有的暴雪游戏，“除非它准备好，不然我们将不会公布。”



晶合快评

移动互联网娱乐的新趋势

■晶合实验室 Cross

在今年的Chinajoy展会上，各大游戏厂商们新的游戏和战略发布传达着业界未来的发展方向，而在手机游戏领域，其火热程度比往年更盛。中国移动游戏基地高调亮相，使得手机游戏成为本届Chinajoy的亮点之一，同时也引发了游戏产业对中国移动在这次展会上首次公布的“泛游戏”产品战略的广泛关注。

中国移动游戏产品基地主任助理端木文林在出席2010 Chinajoy时介绍说，“泛游戏”的新理念就要全面倡导游戏的泛化、融合的发展趋势。三网融合、游戏的泛化等等我们把它归纳成泛游戏的概念。我们认为凡是实现了互动的娱乐活动都是游戏。泛游戏它源自游戏，但是又超越了游戏本身的生活方式。我们希望能够实现在游戏的题材、形态、应用、平台，以及类型方面进行泛化，希望这样可以源源不断地为中国的游戏玩家奉献出精彩、绿色、创新的游戏产品和游戏体验。比如我们通过跟教育、体育、商务、旅游这样一些健康产业相结合，使游戏成为获取知识、技能的载体，成为绿色娱乐的管道。与游戏公司共同开发社区游戏、PC和手机互通的游戏，让游戏成为一种超越游戏本身的新型沟通生活方式，这就是泛游戏的概念。



2010年2月，中国移动游戏基地发布了第一批优质游戏合作的通知，开创了游戏业务创新合作的新模式。同时也是在2月份，该基地举办了第一次手机游戏发布活动。7月份，该基地推出一个专属的会员产品——游戏玩家。在中国移动游戏业务的产品体系规划方面，端木文林介绍说，在内容层方面包括单机游戏、手机网游和游戏包。其中，单机游戏包括动作类、角色扮演类、棋牌等，手机网游同样也有类别划分，游戏包则分为游戏玩家和个性游戏包。端木文林说，未来中国移动游戏业务的产品线将不局限于目前的平台，而是扩展到短信、彩信等其他平台。在具体运营方式上，将包括下载付费、倒计计费、包月计费等方式。此外，该基地也会考虑采取植入广告但游戏免费的方式。她表示：“中国移动游戏基地将整合中国移动庞大的用户群，以及丰富的营销推广资源，为游戏产业发展提供一个互融互通的平台，进而带动整个行业的发展。”

手机娱乐服务被公认为是带动移动数据业务快速发展的重要力量，作为手机娱乐服务的重要内容之一，近年来伴随着移动网络和移动终端性能的不断提高与完善，手机游戏业务呈现快速增长的势头，成为一座名副其实的“金矿”。在2010 Chinajoy移动互联网娱乐论坛上，北京深蓝创娱科技有限公司首席运营官卜晓敏表示，我国手机游戏市场市场已经有了3.6%的份额，而在国际市场中，手机游戏所占的比例是23%，所以从长远来看可以说手机游戏的上升的空间还是比较大的。网易CEO丁磊也表示，如今碎片时间越来越多，手机网游将会是未来的一个新趋势。

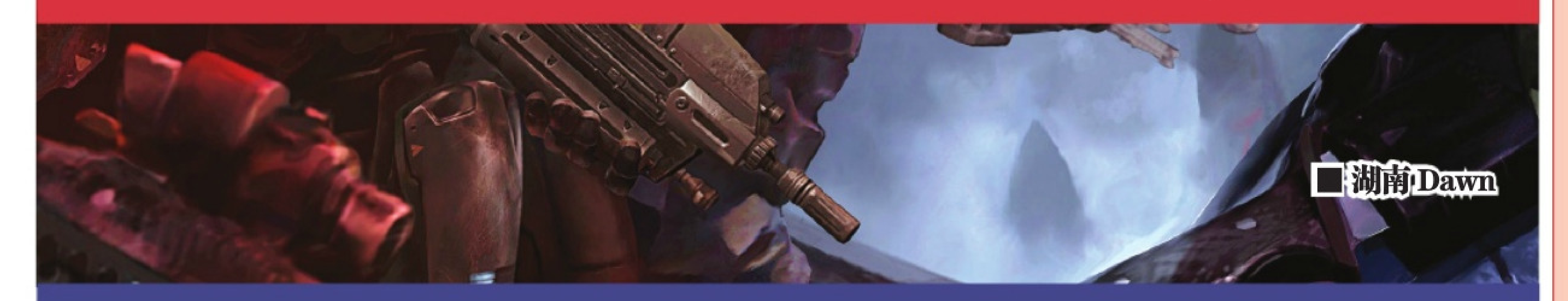
国内手机游戏市场在过去的几年里呈现出快速发展的趋势。在经历了2009年的3G导入期之后，2010年则是3G业务在国内全面展开的一年。据统计，从用户规模上看，中国移动互联网用户达到了2.05亿的规模，增长率超过100%，移动互联网的收入也突破了300亿元，这其中手机游戏呈现出了迅猛发展的势头，2010年手机游戏市场规模有望达到25亿元。对比过去的手机游戏，3G时代的手机游戏的发展被赋予了新的内容，同时也面临更加复杂的市场情况。手机游戏市场已经成为资本市场最抢眼的蛋糕，面对潜力巨大的手机游戏市场，各游戏开发商、运营商、服务商以及手机终端厂商等产业链各环节的参与者都已开始为拓宽手机游戏市场做准备。国内的各大电信运营商已经开始建设各自的手机游戏产品基地。同时，国内的手机游戏开发商一方面加大对新款游戏的开发，另一方面，也积极建立更多的非运营商渠道。而在终端生产方面，新的手机机型层出不穷，对各种手机游戏的支持也日趋全面。

但是另一方面，也存在着一些影响未来手机游戏市场规模的不利因素，主要包括：产业格局的变化，终端处理能力有限、终端适配成为推广难点、网络限制及不稳定性影响用户体验、产品同质性高、满足用户需求的优秀产品少，以及网络资费问题等。当乐网副总裁张俊彦认为，手机网游的流量费是影响用户数量和在线时长的重要因素。有数据显示，包月费用在20元以内的玩家数量占手机网游用户数的60%左右，而只有不到10%的用户选择包2G左右的数据流量。张俊彦介绍说，手机游戏企业可以通过提供一些服务措施来降低用户的流量费。比如让用户在线赚经验值，或者跟短信捆绑在一起，让用户在游戏里可以相互聊天、即时收发好友消息。张俊彦说，“这些方式可以提高用户在线率、降低流量费，也是相对比较合理的解决方式。”

目前，中国的高端智能机用户数目在迅速增长，当中尤以S60V5、Android和iPhone OS这3款操作系统的手机增长迅猛。另一方面，最早期的智能机系统S60V2逐渐淡出市场，而当前的手机游戏，均以键盘操作的S60V3为主力营销对象，对触摸屏版本的手机支持并不出色。据相关调查数据显示，一半以上的用户希望手机网游能够支持普遍机型。当乐网总裁肖永泉表示，手机网游目前依然以支持JAVA和Symbian的诺基亚、三星等品牌手机为主，而在MTK山寨手机上手机网络游戏的体验并不好。未来Android、iPhone等智能手机将会成为重要的手机网络游戏平台，并且结合智能手机的特性，一定会创造出一些新的游戏类型。华友世纪无线产品部总经理高波则认为：虽然iPhone在用户体验的优异性和开发平台的强大性方面都令人赞赏，但是iPhone的价格过高。在我国的手机网游用户中，月收入1000元以下的占50%，月收入2000元以下的占到80%。iPhone虽好，但是对于手机网游用户来说太贵了。而Android的免费性和开放性使其正在赢得越来越多的支持者，如果中国的山寨手机有较大比例转向Android阵营的话，Android是最值得期待的。P

漫画作者：SUNS

千呼万唤不露面，它们明天一定来



——难产的三大游戏改编电影

■湖南 Dawn

迄今为止，凡属游戏改编电影，必非精品。既然前浪死在沙滩上，后浪就会更谨慎地考虑，是不是要这个方向奔涌。这一考虑，就是六七年的光景……

游戏改编电影，并不是粉丝们山呼海啸就能唤得出来的。在拜金的娱乐产业里，赚钱才是硬道理，这是资本膨胀的根本机理。商业前景是最猛的催化剂，左右着改编作品的孕育成型、诞生出世或者是干脆夭折。有钱就顺产，没钱就难产甚至流产。一方面，品牌所有者将极其谨慎地预估，改编电影会使品牌增益还是受损。不仅仅是票房的胜利，所带来的衍生周边产品（例如改编回去的同名“The Video Game”）也将是极其广阔的新开市场。另一方面，被提上改编议程的作品断不可能是关起门来开会的小众作品，只可能是销量口碑双丰收的3A大作。因此改编电影的预算也不能太寒碜，同时成品的视觉效果和戏剧效果也应当表里如一，不失水准。这就回归到人的因素。选角很重要，但大牌不重要，最重要的是优秀导演、制片人及编剧，及其率领的一套制作班子——这些都是要出场费的。至于发行期的宣传和市场推广，有时甚至花的钱不比制作费少。所以，在《光晕》（HALO）、《魔兽争霸》（War Craft）、《合金装备》（Metal Gear Solid）这三部难产的游戏改编电影进程中，对精良品质的苛求，更是利益的纠葛（即使没有明确的新闻）成为巨大的阻碍——它们仨甚至都无一开机。不过等等，这好像已经是众人皆知的秘密了，不是吗？



《光晕》（HALO）

人人都爱士官长，这个穿着“雷神锤二代”战斗服的“斯巴达”战士是唯一一名入住杜莎蜡像馆的虚拟人物。他既是令人尊敬的星盟和洪魔的抵抗者、宇宙守护神，像古代斯巴达战士一样“从不问敌人有多少，只问敌人在哪里”，又是一名令人同情的军事工业的牺牲品，有着被耽误的一生。更令人着迷的是，我们始终没法亲睹这名铁血真汉子的真容，仅仅是在《光晕3》的预告片中其孩童时期仰望星空时的脸庞才有惊鸿一瞥。即使《光晕》的背景设定与《星际争霸》何其相似，并



O.D.S.T.的任务往往是自杀式的，从搭乘攻击舱降落开始就危险重重。请铭记他们，编剧们

且也是极力张扬个人英雄主义。但是不同于《星际争霸》权谋交织、扮演角色随章节转换的大历史叙事，第一人称射击类型的《光晕》侧重于以英雄的亲力亲为串接起一系列重大战役，《光晕战争》（Halo Wars）、《地狱伞兵》（O.D.S.T）、《致远星》（Reach）又以不同的主角视觉完成了《光晕》正统作品断裂处的衔接，再加上硬派科幻小说作家的官方小说巨细无遗而又严谨的情节补完，这个三方会战的银河舞台饱满成型。这已经具备了足够的改编电影的素材。


《地狱伞兵》的 真人预告片“The Life”，是否能预估将来的正式电影会是这样的战场效果？包括剧烈的手摇摄像？

这个改编电影的计划在2005年就提起了，毕竟两部光晕游戏就轻松斩获1380万套的惊人销量，要是改编电影能齐头跟上，光晕题材将是个取之不尽的聚宝盆。

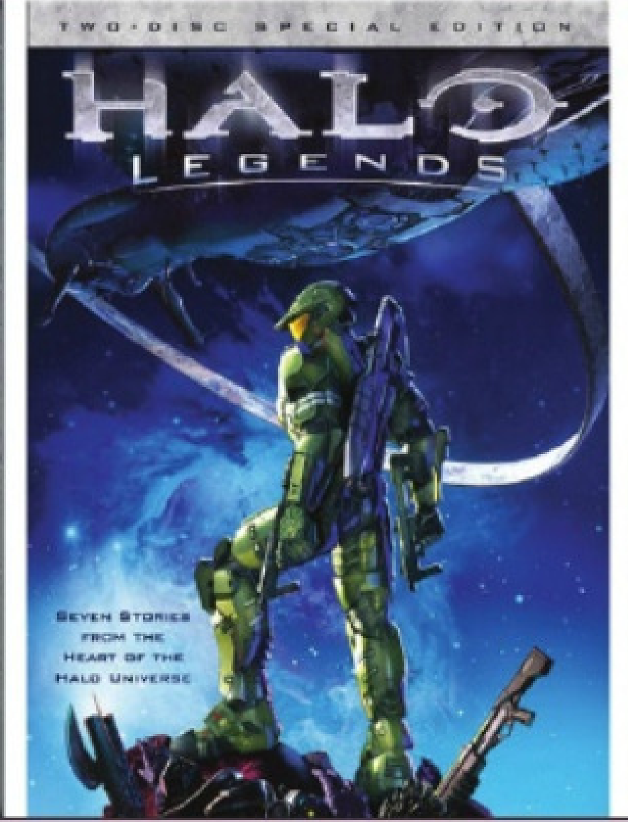
首先是微软委托的剧本作家Alex Garland（《海滩》（Beach）和《惊变28天》（28 days）就是他写的）在6月初完成剧本，微软为此还支付了100万美元。没隔几天，微软就立马派出士官长（当然是Cosplayer）到好莱坞的各大电影制作室登门造访，宣传这个至少让微软很满意的剧本。才杀入游戏界的微软不差钱，差的是品牌，所以微软对这个好不容易树立起来的招牌一慎再慎。大多数情况下，巨额的资金是品质的必要非充分条件，所以据业界传闻，微软要求与其合作的电影制作室至少要准备7500万美元的预算，而且还要预付1000万美元的保证金。制作方交钱还得交权，微软要求制作方必须将开发掌控权交给《光晕》游戏的开发商Bungie Studios，而后者当时已经写好了整部电影的拍摄计划，要求导演和制片方严格遵从，不得破坏《光晕》的世界观。

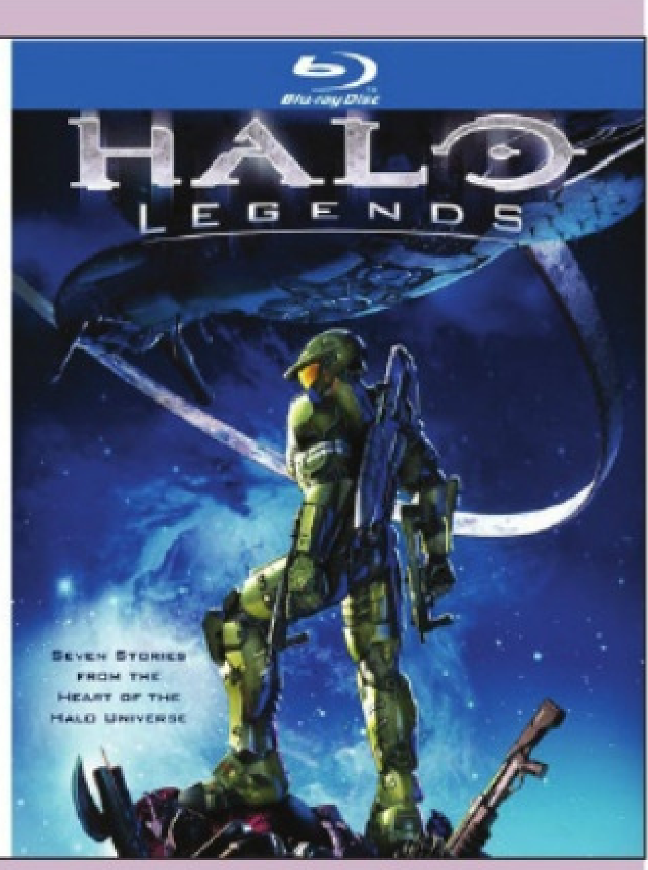
其实这点无可厚非，毕竟《光晕》游戏的续作或衍生作品都是以此基础为拓展，不能像《生化危机》改编电影由着导演胡来。但是微软的策略是将改编电影配合续作《光晕3》在2006年夏季同期推出，以组合成强大的压制力来对抗同

《光晕战争》在时间线上排在系列的最前部分，而制作精良的过场动画曾被某些电影下载网站冠之以“《光晕》电影版”的名字。可惜，制作组做完该游戏后便倒闭了，这绝不是《光晕》效益









《光晕——传奇》是由日本动漫名家集结操刀的动画短片集，由于个人风格过于明显而超脱了《光晕》本身的统一设定，被铁杆《光晕》迷奉为雷作



作为一炮打响的Xbox金牌作品，《光晕》同样大大刺激了无数衍生商品的销量，改编成电影时迟早的事儿

时间北美上市的PlayStation 3，所以微软急着在本周内竞拍出拍摄权，然后尽早出片，最迟不得超过9月开机。

只可惜心急吃不了热豆腐，更何况微软设置的门槛过于严苛，使得多数制作室甚至决定放弃竞拍。新线（New Line Cinema）和梦工厂（DreamWorks SKG）拒绝接受该剧本，哥伦比亚影业（Sony Pictures Entertainment）被宿敌索尼持有，微软自然也不会与其合作，华纳兄弟（Warner Bro.）、派拉蒙（Paramount）似乎也没太大兴趣，迪士尼（Disney）也作出回绝，或许是对把握宏大深远的科幻题材稍逊功力。挑到最后，只有20世纪福克斯（20th Century-Fox Film Corp.）和环球（Universal）两家公司可以选择。无奈之下，只有降价以求，微软将剧本的版权费打个对折降到500万美元，票房分成也降到10%，最终将该片的美国国内发行权卖给了环球，国外发行权卖给了20世纪福克斯。同时，20世纪福克斯与环球还要求微软放宽该片的拍摄限制，不希望受到Bungie的种种约束。

议定利润分成后，影片拍摄进入了正常的流程轨道。4个月后，环球和20世纪福克斯骄傲地宣布，获得三项奥斯卡奖的彼德·杰克逊（Peter Jackson）和法兰·沃尔什（Fran Walsh）将担任《光晕》的监制（Executive Producer，制片人为Producer。前者代表制片人负责拍摄过程中除导演的艺术创作之外的几乎所有事宜，后者负责投资或寻求投资），他们将通过其创建的温纽特影片公司（WingNut Films）为该片提供全方位的建设性意见，杰克逊的维塔数字（Weta Digital Ltd.）和维塔工作室（Weta Workshop Ltd.）则为该片提供人物、缩影和视觉效果。双剑

合璧，不可谓不强，那么综合以上，优势占尽：两家老牌电影制片厂的经验和资源；光晕世界缔造者Bungie小组的熟悉度和创造力；两位监制的独创性，以及在传统电影制作和新兴数字技术领域的专长，因此电影只可能成功，不可能失败。拍摄地被杰克逊安排到新西兰的威灵顿（不出所料），但是已经来不及赶在2006年暑期档上映了，只能延后一年。一年过去了。

2006年8月初，导演才被确定下来，名为尼尔·布洛姆坎普（Neill Blomkamp），来自南非约翰内斯堡，下个月才过27岁生日，在此之前只导过广告和MV，从未执导过电影长片。不管是投资者还是粉丝都对选取新人导演的行为存疑，哪怕是由杰克逊钦点举荐，哪怕此君被广告界公认为最具革命主义和原创精神的艺术家之一，哪怕他在2005年执导的短片《约堡异客》（Alive in Joburg）广受好评，还因雪铁龙汽车广告获得了三项克莱奥奖（CLIO）和一项视觉效果协会奖。据传杰克逊曾邀请更有经验的吉尔莫·德·托罗（Guillermo del Toro）坐上导演的交易，但这个杰克逊翻版并未签约，而是忙他的《地狱男孩Ⅱ——黄金军团》（Hellboy Ⅱ：The Golden Army）去了。改编黑手Uwe Boll没有盯上了光晕电影，据其称这个千年头盔男没有个性，不感兴趣。在导演的带领下，制作组开始了前期筹备和制作，我们在今年5月在湖南电视台的《天天向上》里“走进维塔工作室”看到的那辆“疣猪号”战车就是在那个时期造出来的。



《天天向上》不懂行的“天天兄弟”坐在“疣猪号”战车上摆弄M90 霰弹枪，这是多少《光晕》迷的梦想啊。而值得注意的是后面的集装箱，电影拍摄进程如此缓慢，以至于尼尔带头闭门制造6个月的道具全部存放在这些大铁皮箱里（左图）



《第九区》的反映主题是什么，见仁见智见和谐，但尼尔表示主人公的性格和不幸遭遇才是吸引他的最大要素，所以他当初毅然接下《光晕》电影的导演职位。而与此相反，改编烂片王乌尔就觉得这个千年头盔男毫无个性，也就放过《光晕》电影一马（右图）

两个月后，影片拍摄没什么动静，《暴力史》（A History of Violence）的编剧Josh Olson两次重写剧本，尼尔导演带着道具组闭门造车，倒是合作投资方环球和20世纪福克斯的突然退出，让拍摄工作急速停转。据传，当初敲定的预算是1.35亿美元，但时隔一年后，预算成本水涨船高到了1.45亿美元，两家公司还必须在10月15日预先支付给微软500万美元。同时，它们又对当初议定的支付给微软和制作方10%的票房提成有所不甘，企图重新议价。这理所当然地遭到了杰克逊和沃尔什的拒绝，尤其是前者正在与新线就《指环王》三部曲的DVD分成打官司——新线隐瞒这部分收入使得彼德大帝遭受了1亿多元的损失。在相对保守的时代，没有明星（曾传丹泽尔·华盛顿会扮演士官长）、导演的长片处子秀、越拖越高的成本，这些不确定因素使得畏首畏尾的环球和20世纪福克斯最终决定抽回资金。在11月1日微软和杰克逊的官方声明里说：“我们一致同意把计划推迟，直到我们能够实现对世界上所有的《光晕》迷的承诺，将一部一流的电影搬上大荧幕。……我们有信心最终的电影时值得大家这样等待的。”



光环迷自制的《光晕》电影海报，士官长标志性头盔泛起幽幽蓝光。据推测应该是2007年之前制作的



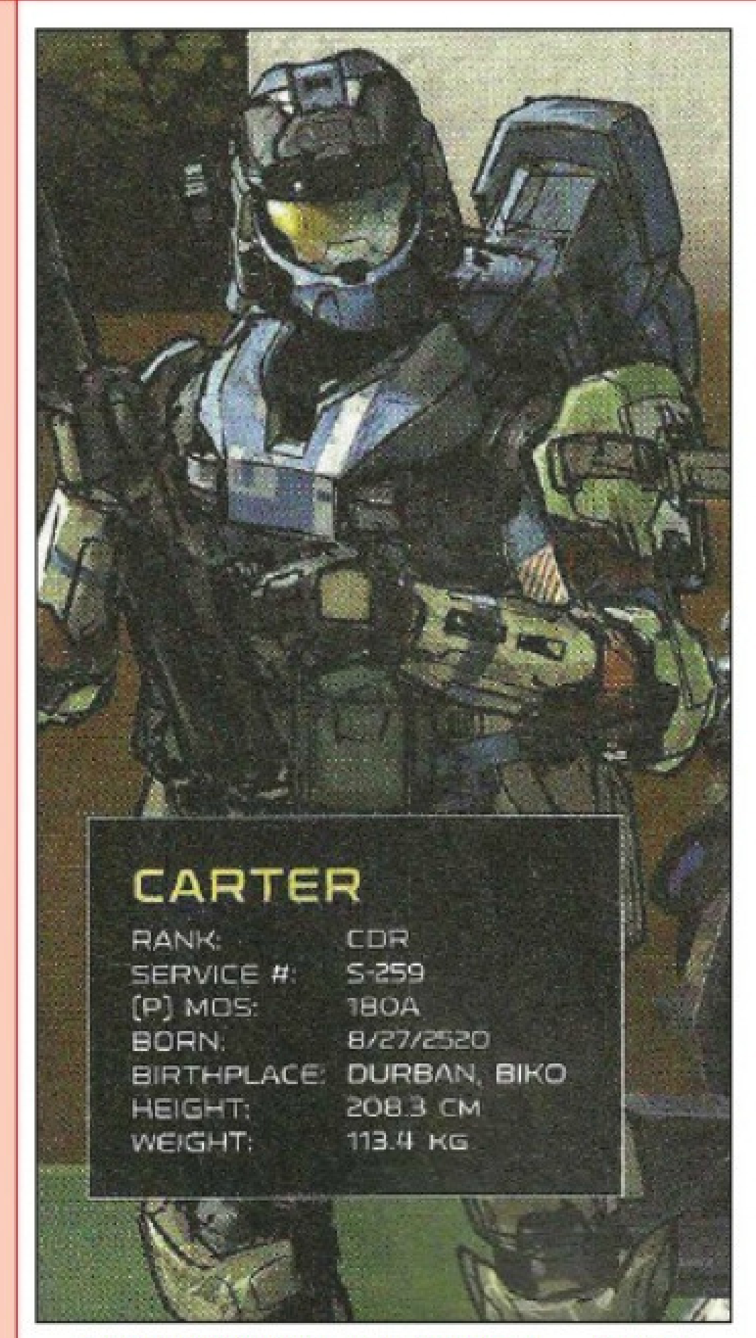
《光晕3》的宣传“Believe”系列宣传广告，从多个侧面展现士官长一骑当千的神勇，叙事手法多在金牌大作的广告中出现，而且广告本身也获得好几尊业内评奖



《光晕》的世界与《星际争霸》的世界何其相似，但因游戏类型不同而花开两头各表一枝。由于频频上演士官长独当一面的场面，因而在创作改编电影剧本上，《光晕》理应比《星际争霸》容易些

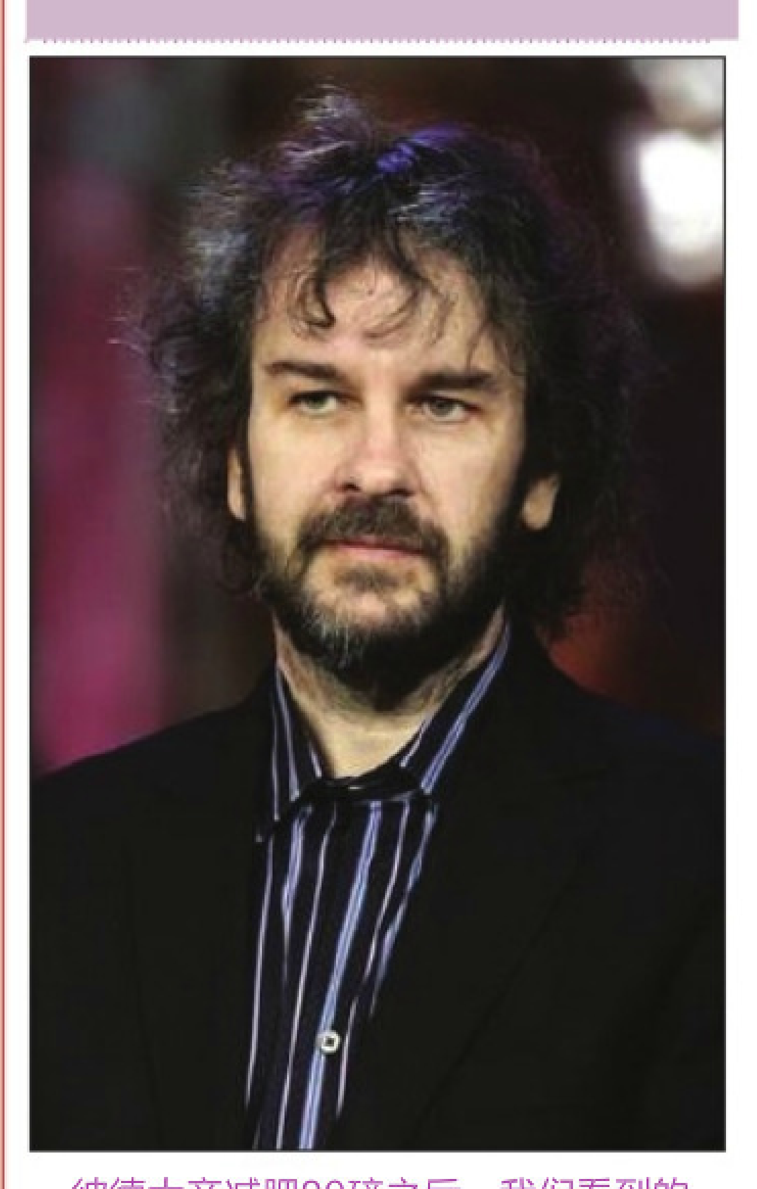
环球和20世纪福克斯组合退出之后，被寄予厚望的华纳兄弟或者派拉蒙仍然没有接手的意愿。其实制作方如果不想在预算和票房分成上对大电影公司让步的话，可以向汤姆·克鲁斯一样通过私人财团融资。微软也可以考虑为整部电影买单，然后将发行权卖出——梅尔·吉布森的《耶稣受难记》(The Passion of the Christ)就是这么操作的。然而微软似乎并没有急切地渴望重启项目，或许是抱着收之桑榆的态度去雕琢《光晕3》去了。一年又过去了。

2007年6月18日，20世纪福克斯与微软签署了协议，得到了《光晕》的全球消费性产品授权。但……这有什么意义？拖到10月8日，连无米下炊的尼尔导演都受不了了，对外界宣称士官长走上大屏幕的事儿可能没戏了，自己干脆跑去拍《第九区》（District 9）去了。“这是个脆弱的产业。”他说，“在创作的层面上说，我想继续做下去，但很可能我会说不。”接手2年来，他在厂房里造了6个月的“疣猪号”“天蝎坦克”“MA5B突击步枪”，完成了3段最多不超过4分钟的试制短片，仅此而已。而《光晕3》也在两星期前横空出世，发售首日就收获1.7亿美元的怪兽级销售额，



卡特的戎装造型（杂志扫描），其真人就是广告片里的那个酷似青年阿甘的新兵蛋子


尼尔导演受不了《光晕》电影的一再拖沓，跑去拍了《第九区》。不仅电影品质优良，发行方也用尽病毒营销的宣传手段，因而成为当年电影黑马，也从中可以看出这位经彼德大帝钦点的新人导演的不俗功力


彼德大帝减肥80磅之后，我们看到的是眼神犀利、才华横溢、隐隐透出一股王者之气的帅气大叔，犹如脱胎换骨一般，那个肥壮戴镜胡子男不见了

同时导致10月第一个周末的北美地区票房总收入只有可怜的8000万美元，是自1999年以来10月的周末票房最差的一次。由著名广告导演鲁伯特·山德斯（Rupert Sanders）执导的光晕3“Believe”真人广告系列更是在2008年戛纳国际广告节上更是斩获两项评审团大奖（Grand Prix），后来《O.D.S.T》的真人宣传视频也是由此君执导——《致远星》异曲同工的真人宣传视频“斯巴达诞生（Birth of a Spartan）”是由诺姆·穆罗（Noam Murro）执导。电影则仍然处于搁置状态。一年又过去了。


最欣赏的是从未有演出经验的沙尔托科普雷的这个半绝望半颓废的眼神。释放出如此传神生动的眼神，也要部分归功于尼尔的调教，所以尼尔导演值得信赖

2008年4月3日，《特种部队》（G.I Joe）的编剧Stuart Beattie新完成一个剧本，据传为《致远星的沦陷》（Fall of Reach），应该质量过硬，因为4个月后IESB网站传出消息称，斯皮尔伯格老爷有意接替彼德大帝成为《光晕》的监制。彼德大帝之前一直在与其合作拍摄《丁丁历险记》（The Adventures of Tintin），分别为第二部和第一部的导演，关系亲密无间，而同样难产的《霍比特人》（The Hobbit）搞得监制杰克逊焦头烂额，分身无术，倒是斯老爷子又在近年四处接片做导演做监制做制片，似乎能者多劳。但是除此之外，仍无下文。一年又过去了。

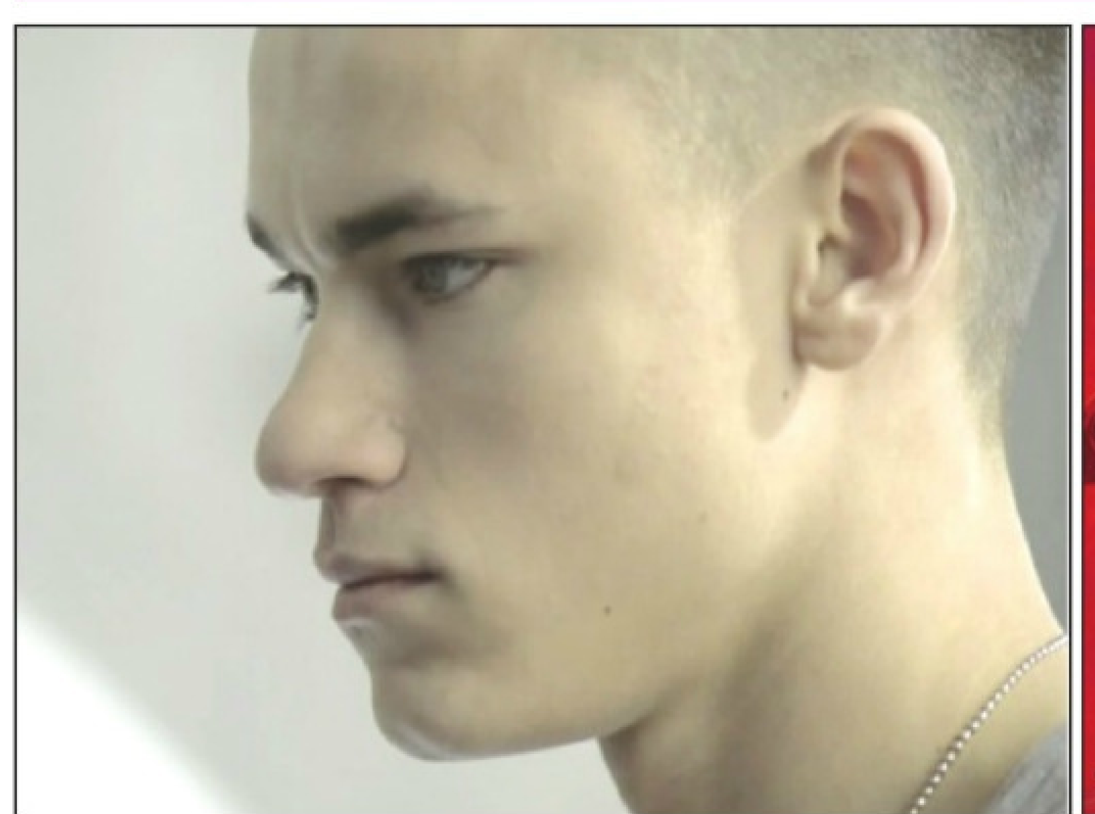



请不要忘记劳苦功高的ODST。没有经过改造的他们就像“兵人”一代一样沦为第二强队，但依然是UNSC极具实力的战斗精英（上图）

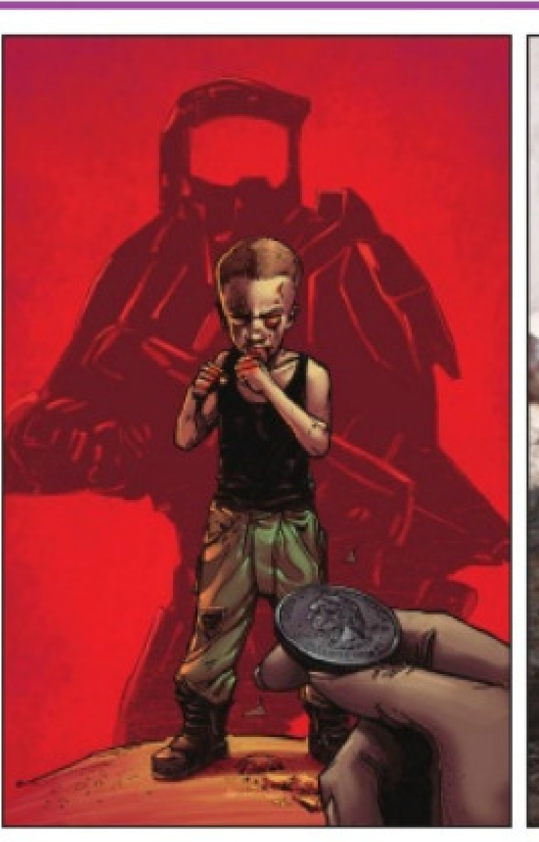
这是你的“雷神锤”。它就像欧莱雅，每一个斯巴达都值得拥有（下图）

2009年，《光晕3》的资料片《O.D.S.T》上市，讲述空降舱坠落非洲新蒙巴萨市（New Monbasa）的轨道空降突击队（Orbital Drop Shock Trooper）菜鸟新兵与星盟战斗的故事。2010年2月，《光晕——传奇》（Legends）上映，这部日本动漫名门集结制作的动画电影并没有像《黑客帝国》（The Animatrix）和《蝙蝠侠》（Gotham Knight）动画版那样充满了原作的世界观，却因设定矛盾或日风过于明显（如高达乱人，神风烈士无双）而被光晕迷奉为雷作，嗯，不过音乐非常合格。今年9月，神奇（Marvel）漫画公司也将配合《致远星》的发售而推出同名漫画。

至于改编电影，还没有哪家电影公司愿意接手。在今年4月旧金山举行的MI6会议上，微软内部负责这一系列产品的Frank O' Connor信誓旦旦地表示不放弃不抛弃，《光晕》拍成电影时迟早的事情：“如果我们拍电影，那么《光晕》的衍生产业，包括玩具、服装、音乐、图书之规模将成指数式的爆炸增长。拍电影成本虽然不低，但它将改变一切，包括我们的目标和消费者年龄层次。”



酷似青年阿甘的卡特阿尔法-259（Carter α-259），是一名斯巴达Ⅲ型战士。这段真人广告“斯巴达诞生”展现了其成为斯巴达战士的过程，当然，不仅仅是打一针，就能成为奔赴致远星的超级战士的



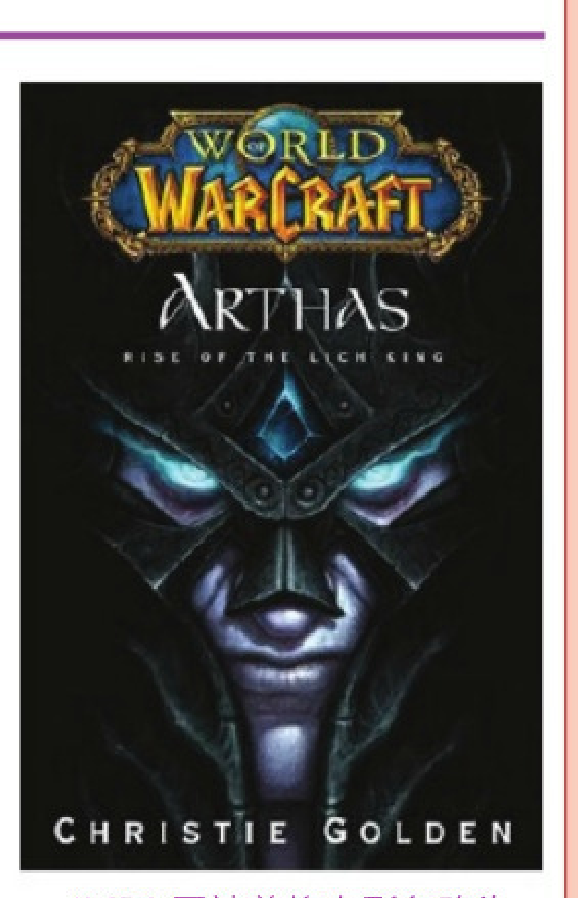
神奇漫画公司出品，在9月发售的《光晕——致远星》漫画，又将故事扯回到约翰117的成长过程。而官方小说似乎已经出到了第七本



这是尼尔担当导演时期试制影片的剧场照，UNSC士兵们从头到尾拿的装备就是前期制作的成品

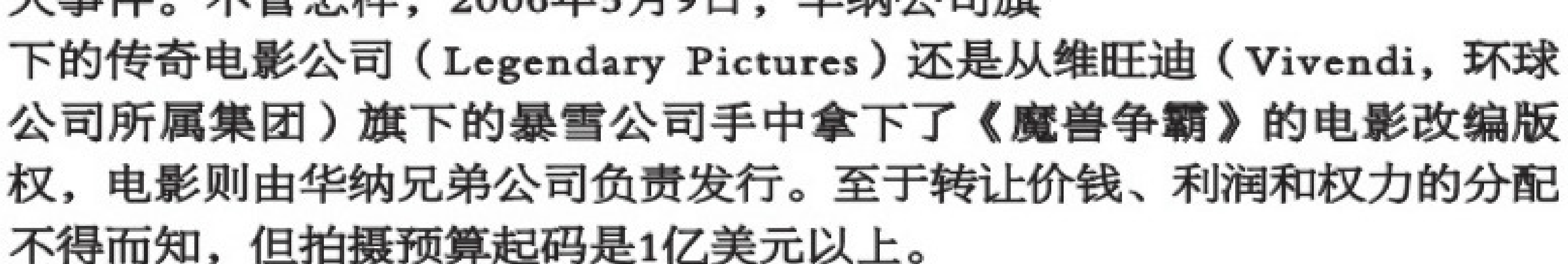


没人确切地知道宇宙是怎么开始的。有人推论是一场无序的灾难性爆炸使无尽的世界群不断旋转向黑暗——这些后来天差地别的世界有了不可思议的生命形态。也有人相信宇宙是被某个强大实体以整体形式创造出来的，这个近乎神明的远古创世者被称为泰坦，我们有理由相信，他们还被另一个时空的神嗣子民称作Xel' Naga。然而每个热爱艾泽拉斯大陆、崇敬暴雪公司的人都知道《魔兽争霸》的辉煌是如何开始的。在《命令与征服》一统河山的时候，后来居上的暴雪缔造了一个没有沉重的“源于现实但又高于现实的超写实”世界观、没有借“该隐的寓意”来探讨“人类存在意志本源”、没有枪炮火箭和“Low Power”报警声的清新魔法大陆。事实上，在重塑即时战略游戏的内核之外，充分借鉴欧美玩家耳熟能详的“指环王”设定的《魔兽争霸》书写了一本极为厚重悠长、长达万年的魔幻史诗。



IMDb网站曾将电影名改为《魔兽争霸——巫妖王的崛起》，大家纷纷猜测，是不是改编自这本同名小说。答案是No，虽然雷米导演说故事将发生在《魔兽世界》历史前一年。嗯？那不就是巫妖王崛起的故事么？

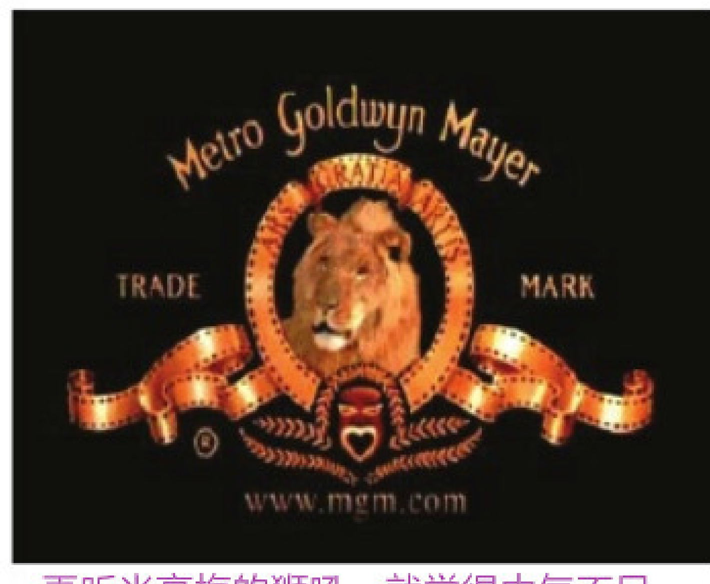
速度不是一切，效率和品质的平衡点才是王道（还是得批评暴雪的屡屡跳票）。与精雕细琢、尽善尽美的暴雪相比，其他制作公司推陈出新的冒进速度让既有品牌日渐凋零，也难以树立新的品牌，强调爽快对战而轻视曲折却合理的剧情叙事，使得沉醉于坦克大战的玩家往往不会深究泰伯利亚世界的背景。细密流畅又不乏戏剧张力的“魔兽”历史则给改编电影带来了极大的便利，随便截取一段，就能改编为电影剧本，但是麻烦的是如何才能以点及面地以主人公展现大事件。不管怎样，2006年5月9日，华纳公司旗下的传奇电影公司（Legendary Pictures）还是从维旺迪（Vivendi，环球公司所属集团）旗下的暴雪公司手中拿下了《魔兽争霸》的电影改编版权，电影则由华纳兄弟公司负责发行。至于转让价钱、利润和权力的分配不得而知，但拍摄预算起码是1亿美元以上。



可以说，传奇的传奇影业还是和传奇的暴雪门当户对的，它以2005年的《蝙蝠侠——开战时刻》（Batman：Begins）起家，以2008年的《蝙蝠侠——黑暗骑士》（Batman：The Dark Knight）达到巅峰，既有费力不讨好的《诸神之战》（Clash of the Titans），也有小兵立大功的《宿醉》（The Hangover）。彼时传奇影业2006年连发6片，除《300》外口碑一般，暴雪将改编权赋予这个新起之秀，或许是看重了其改编电影和制造票房炸弹的实力，后来甚至还传出传奇将拍摄《暗黑破坏神》（Diablo）电影版的流言，一时间玩家热情高涨，民间就剧情和演员选角很快形成百家争鸣局面，我就觉得斯嘉丽·约翰逊版吉安娜和妮可·基德曼版希尔瓦娜斯很养眼。

《帝国》杂志一期关于《霍比特人》的专题介绍，当时还蛮有希望地以为霍比特人能顺产，结果新线被收回发行权，米高梅因债台高筑自身难保，影片再次陷入停滞。这是导致几大改编电影导演或制片人易主的一大纠结

时隔一年，在2007年的Blizz-Con的发布会上，暴雪和传奇确认了《魔兽争霸》将以真人电影的形式制作，但多大程度的运用电脑特效和电脑环境还有待决定，不过“影片2009年上映的计划并未改变”。两年的时间应该可以打造制作方理想的“一部真正的史诗，而非另一部游戏电影”。影片的剧本还在创作中，导演、演员等等都没有定下来，不过有很多演员纷纷打来电话自荐。另外，制作方还证实电影发生在《魔兽世界》的一年前，那么也就是晋位新巫妖王的阿尔萨斯驻军诺森德，联盟与部落离散在卡里姆多和东部王国的派别势力整合成型，双方结成脆弱的和平，等待对付新的天灾军团的侵袭。这将是一个风起云涌的序章，据传电影以联盟的角度叙述，丑陋的部落自然成了邪恶轴心。这期间，应该是Gary Whitta——著名的《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）和著名的《战争机器》（Gear of War）的编剧——在编剧。



再听米高梅的狮吼，就觉得中气不足，因为公司快揭不开锅了，饿啊

计划总不是跟不上变化，两年过去了，期间《魔兽世界》都出了两个资料片，但是电影在2009年暑假并没有如期上映，不过也有一项重大利好。7月22日，暴雪和传奇宣布：“魔兽”电影将由萨姆·雷米（Sam Raimi）导演！我们回头看看，与这大游戏改编电影计划有涉的几位大牌导演——彼德·杰克逊、吉尔莫·德·托罗、萨姆·雷米——的成名路径几乎一致，在成名之前以拍Cult片成名，也有精品无数，但毕竟难登大雅之堂，倒是积累了丰富而不羁的创造力。然而有朝一日登堂入室，终有机会执导商业巨制，他们倾心诚心耐心苦心制作的电影同样成为了艺术和商业的经典，传为影史佳话。那么，当雷米接手之后，原来Gary的编剧在他看来就稍显平淡，最终Robert Rodat被邀请过来撰写剧本，而他的作品有更著名的《拯救大兵瑞恩》（Saving Private Ryan）、《爱国者》（The Patriot）。雷米的指导思想是在划定的时间段里描述一个没有出现在游戏中的原创剧情，当然也不能与原作世界观和时间线冲突。

另外值得注意的有两个事，阴魂不散的Uwe Boll又盯上了“魔兽”电影，被暴雪的首席运营官Paul Sams严词拒绝。10月8日，电影数据库的IMDb网站把电影名改成了《巫妖王的崛起》（War Craft: Rise of the Lich King），对，和《指环王——中土大战2》（The Battle for Middle Earth 2）的那个资料片同名，只是此巫妖王更有悲剧色彩（更悲剧的是后来沦为网游的爆装备Boss……）。但5天后，雷米否认电影会根据官方小说《阿尔萨斯——巫妖王的崛起》改编：“我们的影片可能会是关于一个核心角色的，也可能不是。”一切都不确定，连影迷都不知道那位名编剧的改编剧本的是否有了头绪。

答案是没有。半年之后，2010年4月29日，暴雪创意总监Chris Metzen在接受采访时透露，“魔兽”电影还没有清晰的诉求，因此进展缓慢：“我们仍然在和雷米及他的团队商讨电影版的剧情，目前在我们想要实现的效果上卡壳了，我们想要将很多东西汇集在一起——我们想要述说的故事，我们想给观众的感受，呈现这一庞大系列的最佳方式。”也就是说，连剧本都还未完成，相较因为资金而卡壳的光晕电影来说，编剧灵感枯竭对进度的负贡献不遑多让。

更麻烦的是导演雷米开始军心动摇。今年初，雷米还在集合人马酝酿《蜘蛛侠4》（Spider-man 4），本来经过好说歹说，“皮特·帕克”“M·J”等熟脸悉数回归，大牌者如老戏骨马尔科维奇都应邀加盟，结果两天之后，索尼影业决定推倒洗牌，将系列回炉重做。其总裁Matt Tolmach假惺惺地说：“现在对我们也是一个辛酸的时刻，因为你难以想象‘蜘蛛侠’系列换到别人手中会成什么样子。”但是，“我们也清楚这一天迟早会到来的。现在一切都将是全新的，这也让我们很激动。”同时，在《爱丽丝漫游仙境》（Alice in Wonderland）赚的盆满钵满之后，迪士尼想续写这个票房奇迹，于是极力邀请雷米执导相当于其前传的《伟大而强大的OZ》（OZ the Great & Powerful），据报道雷米已经签署了相关协议。

这里又不得不提到《霍比特人》，这或许是纠结的一大来源。《指环王》三部曲的制片方和发行方都是新线，是彼德大帝的伯乐。三部曲是如此惊世骇俗，以至于权衡到“指环王”迷的呼声及与之匹配的远大钱景下，前传《霍比特人》终于顺乎民意地被提上议程。2006年9月上旬消息确认，被索尼并购的米高梅电影公司（Metro-Goldwyn-Mayer）将与新线合作拍摄《霍比特人》，不过按照当时景况，开拍最早也得等到2008年，计划分成上下集，最终和三部曲形成衔接。

麻烦在于，近年来鲜有佳片的新线被华纳时代收回了发行权，只能负责电影制作。彼德大帝又要忙着和新线打官司，要拍《可爱的骨头》（The Lovely Bones），又要忙光晕电影的筹划，5年苦心打造中土世界的痛苦经历



按照设定，电影的故事发生在《魔兽世界》前一年，那么北方的诺森德是否需要从地图上抹掉?

也让他疲惫踌躇，不愿执导。而用“状态不佳”来形容负责电影发行的米高梅是过于保守了，每况愈下的米高梅在2005年被索尼影业以50亿美元价格收购，其时已背负20亿美元的债务，到今年，这个数目已经滚到恐怖的40亿美元了。曾经贵为八大老牌电影制作公司的米高梅在最窘迫的时候，连作为短期资金周转的2000万美元现金都拿不出来。因此《霍比特人》一拖再拖，2007年正式宣布《霍比特人》计划，2008年4月吉尔莫·德·托罗正式签约执导，前期制作展开得十分缓慢，直到2009年才开始选角。本来预定今年6月在新西兰（新西兰啊好地方，好地方呀嘛好风光）开拍。但是陷入债务危机的米高梅甚至都取消了第23部007影片的拍摄，估算1.5亿美元成本、只欠东风的《霍比特人》就此搁浅。等到5月31日，期间还担任《基因怪物》（Splice）制片的吉尔莫干脆宣布放弃执

导。对此彼德表示理解且情绪稳定："我们理解他，这两部《霍比特人》电影由于一些我们无法控制的原因一拖再拖，已经危及到他安排好的其他长期拍片计划了。"

但是彼德就有可能逼上《霍比特人》的导演之席，因为这是米高梅的债主暂停逼债的一个重要前提，这样也就拖慢了他的其他几部改编电影的进程。然而据报道称，前文所说的雷米相当有兴趣来执导此片，反正闲着也是闲着。

无论如何，在2015年之前——要是人类还活着的话，我们多半不可能在大荧幕上看到《霍比特人》，和《魔兽争霸》了。



15个核心成员、1万欧元、耗时5年倾力打造的MGS同人电影。如果人人都献出一点爱，改编电影也不会那么难拍



较之《潜龙谍影》的官方译名，我们更愿意接受这样一个哪怕容易与《合金弹头》（Metal Slug）混淆的名字，毕竟——从最"古老"的原型测试机Metal Gear Rexa到三位一体的Peace Walker、到庞大笨重的TX-55、到秘密武库Arsenal、再到最"先进"的完全自动化Gecko——这种型号各异的能发射战术核武的步行载具才是合金世界的漩涡中心。你根本数不清除了贯穿系列始终的反战争和反核武之外，小岛秀夫先生还在里头安插了多少如基因遗传及改造、恐怖主义和政府阴谋、童子军与雇佣军、海洋污染与生态保护、人工智能及图灵测验、冷战思维与爱国主义、信息过滤与舆论控制、战争贸易与全球单极化之类的先进主题，甚至在《合金装备——自由之子》（MGS 2：Sons of Liberty）里几乎每个玩家都被幕后坏笑的小岛狠狠地君耍了一回——你真以为你是仍然扮演头戴史泰龙式头巾的Solid Snake吗？你真以为吩咐任务的上校和负责存档的恋人Rose是其本尊吗？这样发人深省、费人脑筋的剧情，如果由新锐导演克里斯托弗·诺兰（Christopher Nolan）来改编电影太合适不过了。

不过索尼影业在2008年初步选定的导演是Kurt Wimmer，我们来看看他在2008年之前的作品：《深海圆疑》（Sphere）、《偷天游戏》（The Thomas Crown Affair）、《撕裂的末日》（Equilibrium）、《谍海计中计》（The Recruit）、《街头之王》（Street Kings）都属成绩尚可，只有米拉·乔奥维奇（Milla Jovovich）主演的作品《致命紫罗兰》（Ultraviolet）折戟沉沙，这位乌克兰大妹子的老公保罗·安德森（Paul W.S Anderson）后来也与索尼商谈执导合金装备改编电影事宜，但无后文。而改编电影计划，其实在2006年E3大展之后就被科乐美（Konami）提起，随后小岛发表公开声明："在经历了漫长的协商后，我们终于确定了最终的拍摄计划。电影的拍摄工作正在筹备过程中，我们已经与好莱坞一家一流的电影公司达成了合作协议。"这个谜题一点儿都不难破解，除了索尼影业，谁还更有资格和责任接手这个SONY商标遍布其中的游戏改编电影的工作呢？

8个多月后，2007年2月，索尼影业副总裁Yair Landau对媒体透露，他手下的工作室正在进行《合金装备》电影版的开发工作。众所周知的改编瓶颈在于，《合金装备》系列本身就是电影风格浓烈的游戏，当时没法当导演的小岛就把他的梦想投射在这个新兴的艺术行业之中，而PlayStation的问世正好就给了他足够的图形表现力，之前的该系列平面作品又是合金装备世界的铺垫。更为美妙的是，游戏可以实现与受众更高程度的互动——例如心理螳螂（Psycho Mantis）的读心术（也就是"读档术"），而众多的彩蛋也必须靠玩家的操作才能发现——例如在《合金装备——食蛇者》（MGS 3：Snake Eater）中屡屡显灵的The Sorrow需要玩家切换至第一人称观察，才能发现其携带的重要信息。电影呢，观众的视线自始自终就受到电影镜头的摆布，编剧只能依靠足够精妙的剧本和观众斗智斗勇，同时还得具备足够深刻的现代主题，这都是和品牌风格一脉相承的。

另外一方面，在背景的交代上，前后共有23部正作、4部衍生作的《合金装备》一点都不比《光晕》和《魔兽争霸》容易，如果改编电影，又将截取哪段时间作为切口呢？是充满怀旧气息的冷战，还是光怪陆离的2014年？是原创剧情，在前后作品间的空白创作新剧情，还是复刻经典剧情？直到《合金装备——爱国者之枪》（MGS 4：Guns of the Patriots）发售半年后的2008年底，一切都不确定。小岛先生回答媒体提问时说："我们的进展非常慢，由于这个游戏世界十分复杂，我们的速度也注定十分缓慢。"但他表示，他不想做导演，但肯定会全程监督。其实大卫·海特（David Hayter）是个不可忽视的重要角色，他不仅一直为两任Snake（Big Boss和Solid Snake）配音，更是不错的好莱坞编剧，他的


MGS4的过场动画已经具备了电影的素质，而与游戏一脉相承的深刻主题又非常考验编剧的智商。好在大卫·海特做编剧，还有谁比他更熟悉MGS的设定和世界观呢？

作品包括《守护者》（Watchmen），又有谁能比读出每一句Snake的台词的海特更熟悉合金装备的世界呢。所以编剧非他莫属。美方制片人是担任《七宗罪》（Se7en）、《尖峰时刻》（Rush Hour）、《决胜21点》（21）监制的Micheal DeLuca。Solid Snake初定为勤劳认真、兢兢业业的克里斯蒂安·贝尔（Christian Bale），Liquid Snake初定为有肉有型、咸鱼翻身的丹尼尔·克雷格（Daniel Craig）。等等，Liquid？难道是打算翻拍“影子摩西岛”事件？

2009年6月中旬，PS3玩家论坛PS3Center传来消息说影片将在2011年7月上映。但是6个月后，这个制片人却在采访中说，整个电影陷入了停滞。他说：“游戏公司注重维护自己的品牌形象，而又要求电影有很高的票房，实际上做起来很难两全其美。”言下之意似乎是剧本的问题，事实上，停滞的原因更多是钱的问题。索尼影业愿意为电影提供4000万到8000万美元的投资，比起《光晕》和《魔兽争霸》的预算过于寒酸，而且作为对比，《蜘蛛侠3》制作和发行加起来前后就花了索尼影业3亿美元。小岛君觉得索尼诚意不足，这个数额怎么能拍好合金装备，因为制作《合金装备4》就花了6000万美元，小岛君还因为PS3机能有限、不能完整实现其策划而对这部作品略有失望。倒是由15个有爱有工作人士（核心，制作人员则共计40人）花费1万欧元和5年时间制成的70分钟同人电影《合金装备——慈善组织》（Metal Gear Solid：Philanthropy）看得小岛“内牛满面”。

IMDb网站上将合金装备电影的上映时间定在2012年，但在今年6月，大卫·海特自写博客，宣传项目仍停留在撰写剧本阶段：“他们（La Li Lu Le Lo！？）试图调和好小岛和索尼的关系，但我认为近期内很难实现。”尽管不明真相的海特听到的大部分是二手消息，但他有理由相信因为科乐美的内部政治争斗而使项目陷入了停顿。期间恬不知耻的Uwe Boll又盯上了合金装备电影，再次被小岛先生严词拒绝。

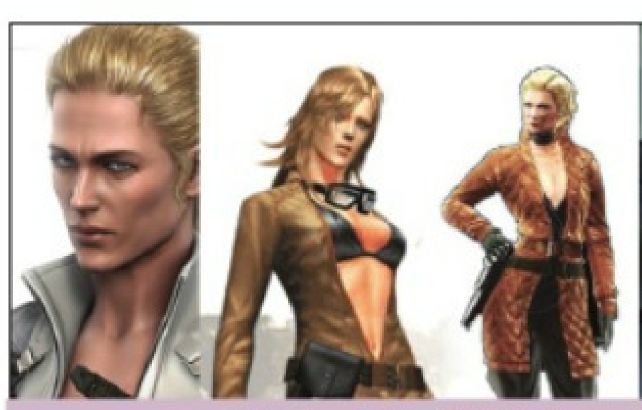
总之，这个相对小众的潜入类游戏的改编电影计划既没有沸沸扬扬，也不是全无关注。但比起2004年底派拉蒙宣称取得版权、即将改编拍摄同为潜入类题材的《细胞分裂》（Splinter Cell）电影来，《合金装备》更加杳无音讯，曾有人在位于洛杉矶柯尔沃市的索尼影业公司里拍到了一张海报，上面是贝尔和克雷格的头像，以及上映日期“6月20日”，但《细胞分裂3——混沌理论》（Chaos Theory）里干脆直接放出了电影的先行预告（Teaser Trailer）——当然除了飞过来飞过去的标题logo外什么都没有。接着，两者直到今天都没有任何有用的激动人心的新的进度消息传出来。历史长河继续流淌……

即使不经历罢工，编剧创意日益干涸也是不争的事实，于是直接取材于游戏成了一条双赢的捷径。新线拿到了《战争机器》的改编权，传奇拿到了《质量效应》（Mass Effect）的改编权，《使命的召唤——现代战争》（Call of Duty：Modern Warfare）有望被改编成电影，《生化冲击》（Bio Shock）将由环球负责制作，甚至连雷作《黑暗虚空》（Dark Void）都被不识货的布拉德·皮特（Brad Pitt）的“Plan B”制片公司和Reliance BIG娱乐公司拿去改编，甚至皮特有可能亲自主演。但问题是，担心不尽人意的电影会对品牌造成影响，游戏制作方往往会牢牢把持着控制权，让电影制作方就像八仙桌下打猴拳般束手束脚。由于产业仍限于萎靡待兴，投资需谨慎，电影制作方也有可能对利润分成不满而采取怠工观望状态，或者干脆抽身而出，就像环球和20世纪福克斯一样。这中间也有沟通不畅的缘由。对幻想成分居多的题材改编电影得心应手、又有票房号召力的至尊王者——斯老爷子、彼德大帝、翻版彼德吉尔莫、雷米大叔，也就那么几位——又疲于应付种种项目，一旦缺席，品质的保障多则减少一半。种种不利和矛盾形成制衡，结成一损俱损的恶性循环，黏住了筹备、拍摄、制作和发行上映的进程，像《波斯王子——时之砂》（Prince of Persia：The Sands of Time）这样的巨制能顺利出世，真可以说是一个可喜的奇迹。口碑不做评论，但它的票房不尽理想，至少制片方是这么想的，三大游戏改编电影由此均按兵不动，上映时间又多了一层不知道、不清楚、没法确定的阴霾。P

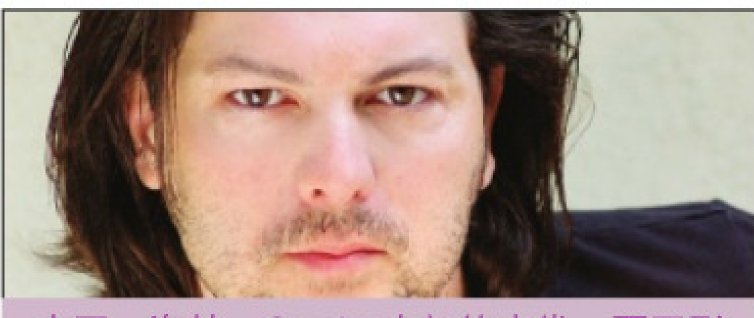




据称共计长达162分钟的《和平行者》的动画，99%是这种数字漫画的形式，偶尔还要用到QTE，尤其是抗电击那段，从游戏的1代到4代到《和平行者》是不是也贯穿了小岛先生反对虐待战俘的立场



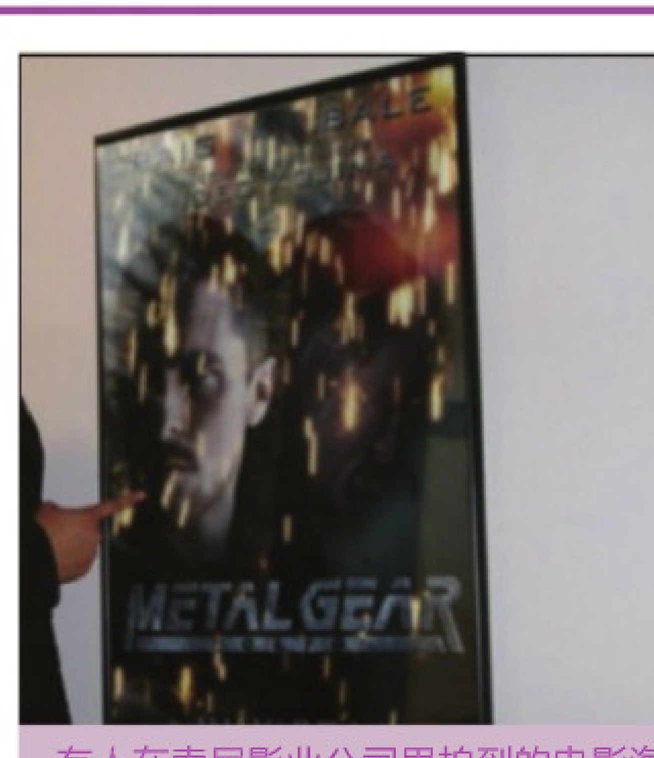
Sniper-Wolf带动了低胸装的流行，古代的Eva和The Boss还有未来的Eva和Naomi Hunter都喜欢穿



大卫·海特，Snake大叔的声优，至于形象则一点都不像，Snake可是个精壮的汉子。他负责MGS电影的编剧（这其实也是他的本行），偶尔向外界传递下电影版的进展



MGS4让小岛略感失望，他不满意创意因为机能所限而未完全展现。一些MGS饭也略感失望，因为这款新老面孔齐聚义的号称系列终结作情节过于松散，似乎剧情服务于人物集合。Meryel最后情归佐佐木，真是壮士扼腕啊，你为什么不是大叔控或者老爷爷控呢？



有人在索尼影业公司里拍到的电影海报，希望二位头面人物不是YY，能最终定下来



移魂都市的追风之旅

车手——旧金山
Driver：San Francisco

■江苏 老黑

《车手》系列的第一款作品诞生于11年之前，作为一部老牌的“黑帮+汽车”题材动作游戏，它不可避免地被淹没在GTA克隆品的浪潮之中。在沉寂多年之后，《车手》系列的最新续作将于今年末卷土重来，制作组准备好了他们的绝活了吗？

决胜旧金山

制作人Martin Edmonson这样解释为什么本作的舞台会从欧洲转移到旧金山：“无数的追车电影将这座城市的街道当成了生死追逐的战场，其中我最喜欢的作品就是《警网铁金刚》（Bullitt）。旧金山的市区由43座山头组成，复杂的交通体系也给飙车增加了无穷的刺激。”与常见的都市题材沙盒游戏不同的是，本作中60%的车辆将采用实名，其中福特和道奇车系的热门车辆都将被全部收录。

游戏的故事将紧接前作（《车手3》），卧底警探Tanner将继续出演本作的主角。

上述就是《车手——旧金山》写实的一面，接下来留给我们的是游戏中将要上演的超现实元素。

移魂战警

本作中的Tanner多了一项名为“替换”（Shift）的新能力：发动Shift之后，玩家就可以以亡魂视角纵览整个街区，将画面锁定到任何一辆汽车的顶部，然后替换驾驶舱内那位仁兄的意识。是的，整个游戏的战斗就跟《黑客帝国2》的公路大战那样，特工进驻任何驾驶者的身体，然后操纵这些傀儡去战斗。

移魂神技可以在追车过程中上演很多匪夷所思的玩法：想要摆脱身后的追兵，并不需要甩出一个U型弯之后掉头狂奔，只需要“切换”到左车道反方向行驶过来的车辆上的驾驶者，就可以轻松完成。又或者踩死油门，直接朝着迎面而来的油罐车狠狠撞去，在碰撞发生前的一瞬间切换到安全的车辆上，让追兵们与之同归于尽。



移魂大法，让玩家连抢车的动作都省略了



即便被警车包围，Tanner也有办法脱困

Martin Edmonson表示，这些看起来显得非常“神棍”的场面，在游戏的剧情中都会得到合理的解释。本作的故事不准备走写实路线，而是会涉及到量子跃迁和平行宇宙等科幻概念，Tanner之所以具备了移魂大法，正是因为他已经掌握了量子跃迁的方法，而相关技术泄露所导致的危机，也将构成本作剧情的冲突点。

本作并没有支线任务的概念，所谓的支线，其实就是在每一次“移魂”之后，帮助宿主完成其刚才正在做的事情。比如在进驻一名正在追捕嫌犯的警察的意识之后，如果你能够继续执行，并且成功完成这一任务，就会得到相关的奖励。

GTA形态游戏已经泛滥成灾，走超现实主义路线的同类型游戏却不多见，我们也希望看到《车手》能够借助这款融科幻、动作和竞速于一体的游戏，上演一出大逆转好戏。P

●制作：Ubi.Reflections ●发行：Ubisoft ●类型：动作射击
●发售日期：2010年第四季度 ●期待度：★★★☆

年纪大了，我们做刺客的也要社团化！

刺客信条——兄弟会
Assassin's Creed: Brotherhood

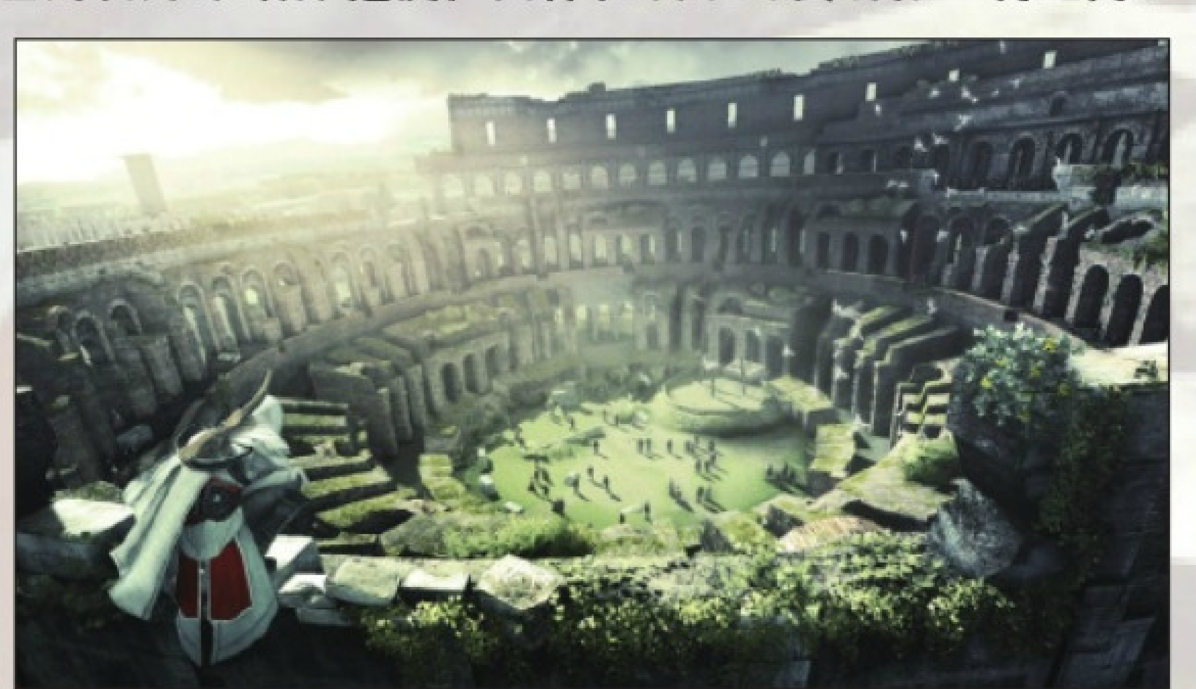
■内蒙古 薨月飘零

《刺客信条》系列是育碧近两年来推出的经典动作游戏。以刺杀为主的《刺客信条》一代是尝试阶段，抛开剧情，流程只有单调且重复性极高的暗杀。《刺客信条2》与其他大部分续作一样印证了二代效应，修补了前作不足的同时发扬了前作的长处，也更加接近《刺客信条》的初衷。如今公布的最新作并不是《刺客信条3》，但育碧也不打算让Ezio的故事就此终结，在最新续作《刺客信条——兄弟会》（以下简称ACB）中，Ezio将继续讲述他富有传奇性的刺客故事。

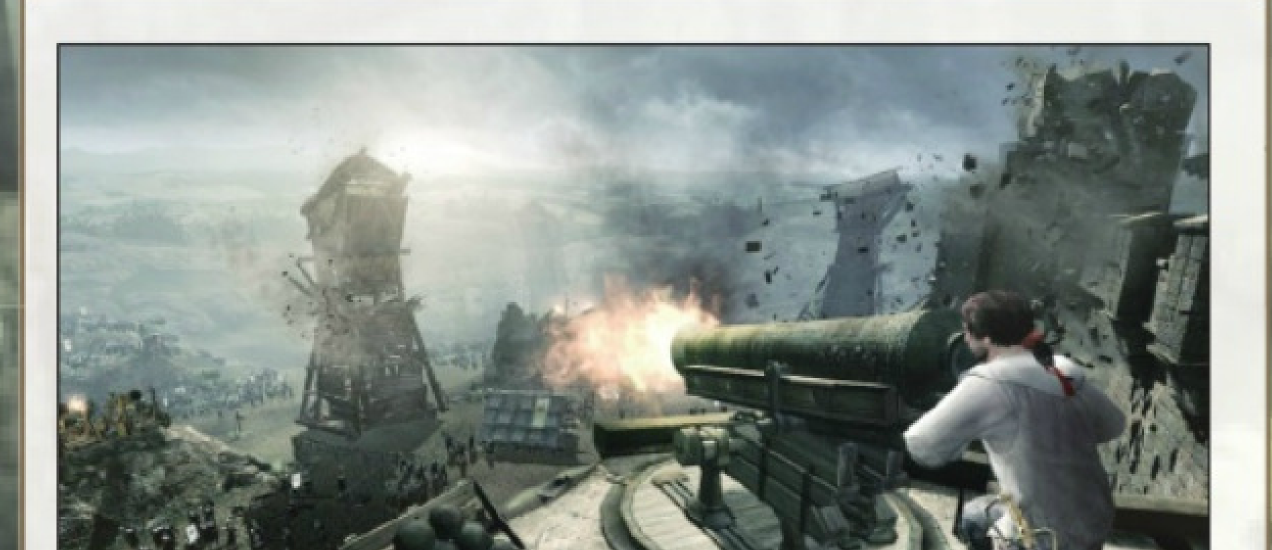
全新的刺杀舞台——罗马

在ACB中Ezio已经人近中年，40岁的他成熟稳重，具备可怕的刺杀力量，同时也具备领导人的气质与才干。ACB中的Ezio不再是一个人与敌人周旋游斗，Ezio将可以培养训练自己的新刺客，在一次次刺杀或是暗杀行动中教会这些新手刺杀技能，带领他们步入成熟。

在ACB中，玩家可以招募手下，并且可以按照自己的喜好来培养他们，同伴在刺杀时会助你一臂之力。



Ezio带领我们进入罗马竞技场



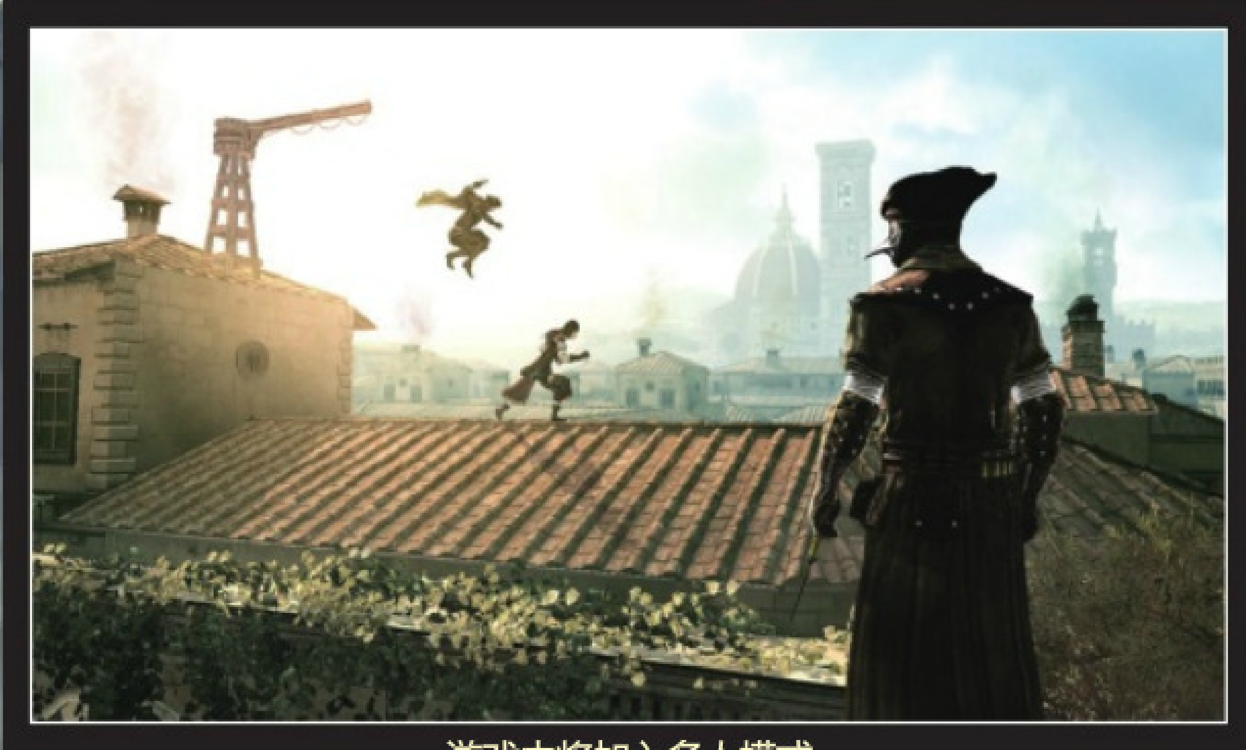
游戏发售后玩家也可以爽一把大炮

比如Ezio在刺杀行动中暴露了身份，被一大群敌人包围，这时同伴会为Ezio扫清道路上的障碍，比如射出弩箭形成箭雨在瞬间杀灭拦路的敌人，或者在人群中释放烟雾，制造事端来打掩护让Ezio安全撤退。如果房顶上有瞄准Ezio打暗枪的火枪手，也会被同伴悄无声息地做掉。

同伴的养成和RPG游戏类似，在刺杀任务中获得相应的经验点数，经验点数积累到一定时就会升级。玩家可以让同伴往不同方向发展，玩家需要按照自己的需要来进行相应的养成，为刺杀行动做好准备。

ACB将舞台放在了罗马，历史上古罗马的一些标志性历史建筑也会得到忠实的还原，比如玩家们可以跟着Ezio一同去领略古罗马竞技场的宏伟等等。值得一提的是，ACB允许玩家在城镇中骑马，这对于玩家来说不失为一个好消息，因为前几作在城镇的大部分时间都浪费在了走路上。

●制作：Ubi Soft　●发行：Ubi Soft　●类型：动作
●发售日期：2010年11月　●期待度：★★★★☆


游戏中将加入多人模式


精彩的双杀

游戏演示

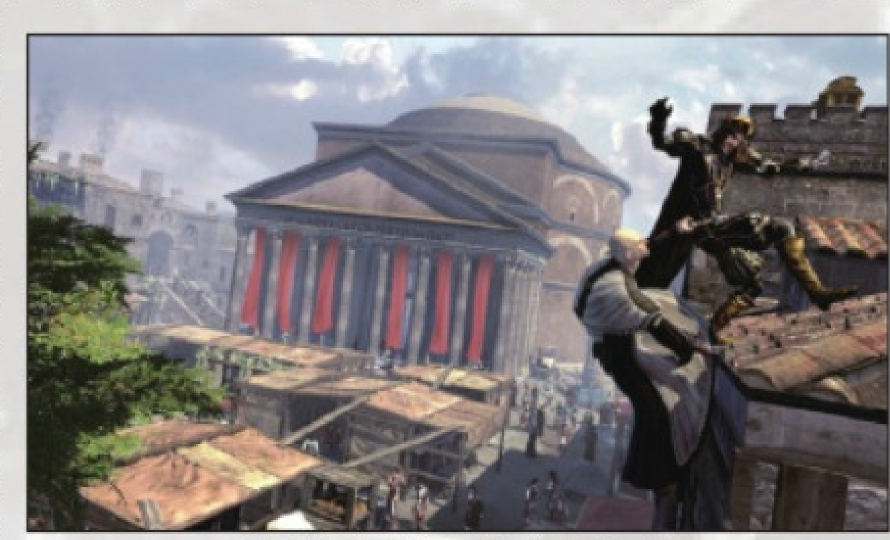
在E3中的ACB演示Demo着实刺激和漂亮，让人印象深刻。在演示中涉及了大部分游戏内容，攀爬跳跃自不必说，骑马飞奔和短兵相接也比前作更加的刺激，更重要的是我们还看到了玩家可以操纵大炮。接下来我们来看看E3的演示：巨大的火炮炮弹打破主角的缠绵与温存，过场动画结束后，Ezio一边躲避火炮的攻击一边骑马奔向城头，半路上倒塌的墙壁压了下来，Ezio纵身一跃闪开并抓住栏杆，白马则被倒塌的墙壁压死，Ezio一路攀爬跳跃来到城墙上，开始操控大炮打击敌人的攻城塔和阵地上的火炮，对敌人进行反击。打掉两个攻城塔后，敌人还是将攻城塔搭在了城墙上，攻城塔里涌出敌人，Ezio从高处一跃而下，以一个漂亮的高空跳跃暗杀拉开了近战的序幕。近战和前作差不多，但是节奏和打击感更加强烈，处决演出更加刺激。演示的最后以Ezio带领着他的刺客集团站在罗马竞技场墙壁顶端上结束。

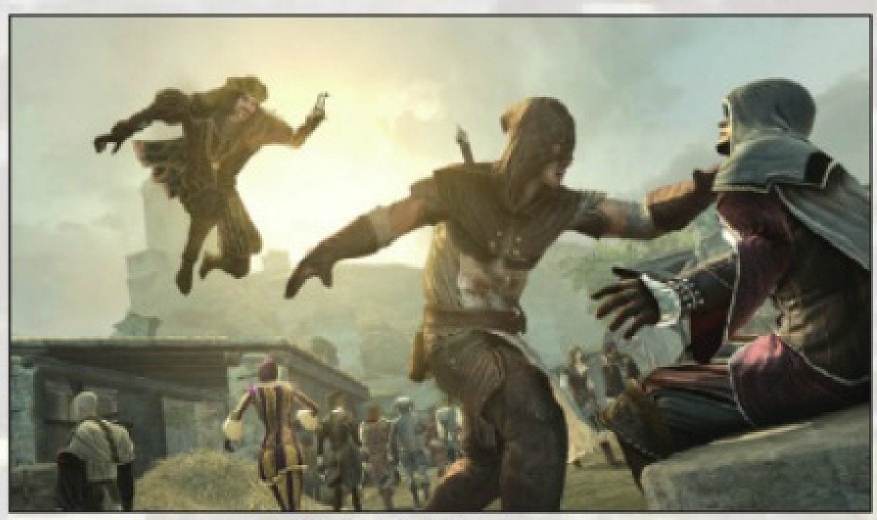
多人模式登场

ACB最让人惊讶的是会增加多人模式。许多玩家都有一个错误的观念，那就是容易把刺杀与暗杀的概念混淆：暗杀是悄无声息地干掉目标，比如光头刺客47；而刺杀则是用一切手段干掉目标，不必偷偷摸摸，完全可以像ACB的预告片一样光明正大地走进去杀死目标。在《刺客信条》一代中的行动中往往是暗杀，悄无声息的渗透，一击必杀，而后全身而退。在《刺客信条2》中已经是刺杀和暗杀二者兼有，但还是暗杀为主。而ACB中很明显要偏重于刺杀了，这也是引入了队友概念后的最大改变，同样也增加了多人模式，多名玩家控制刺客同台竞技。

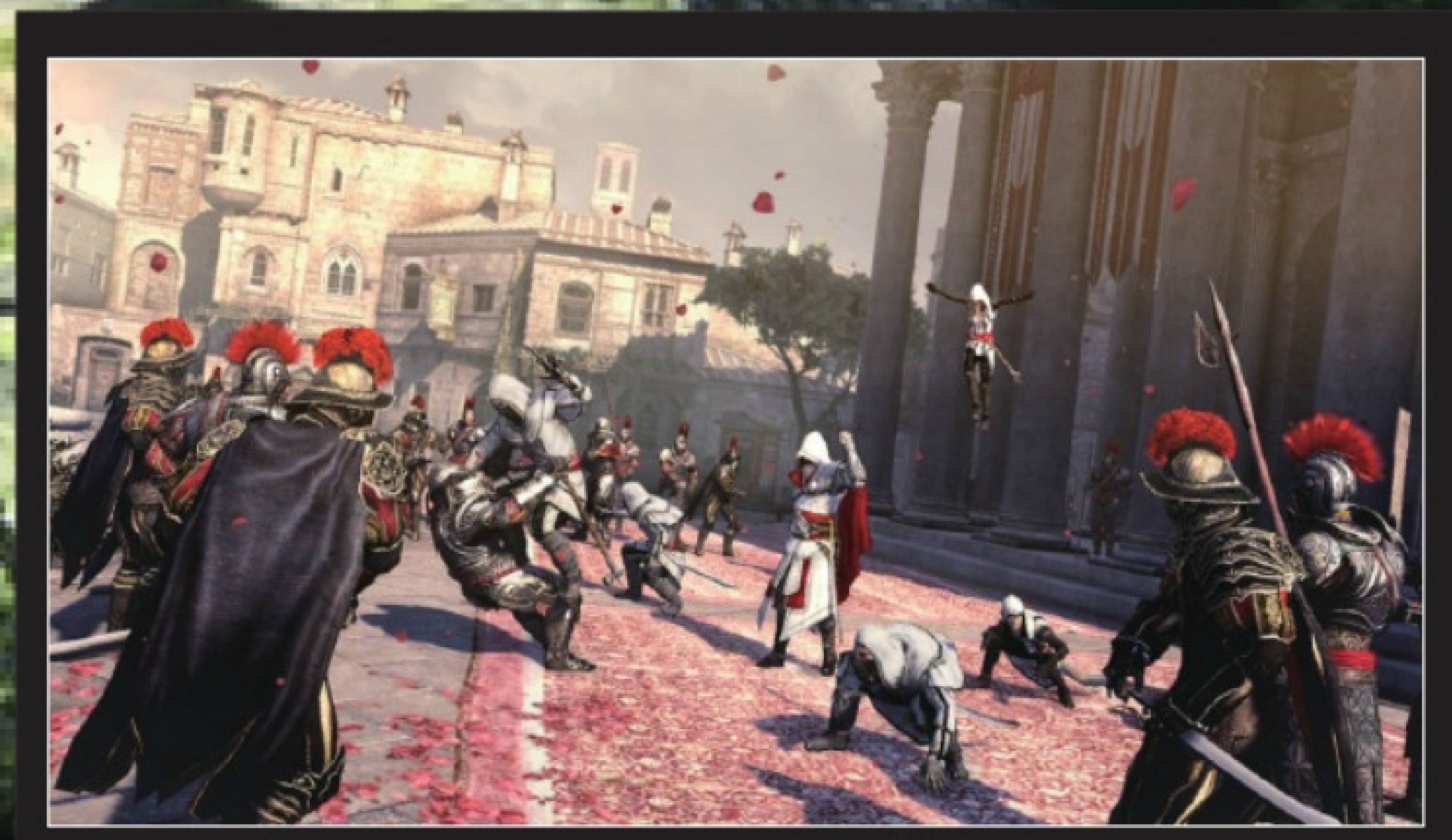
在多人模式中还细分了多个不同的游戏模式，玩家可以选择不同类型的刺客。目前已经公布的是，允许玩家选择娼妓、医生、刽子手和流浪者。娼妓可以混迹于妓女群中，必要时立刻冲出；医生手拿一支长长的注射器，想必注射器里面是致命的毒药；刽子手身上带着一把斧子，虽说装扮醒目，但攻击力自然要比其他人强；最后还有流浪者，就是和主角Ezio一样的刺客。另外根据公布的消息，可以获知可能还会有贵族、神职人员等职业供玩家在多人模式中选择。

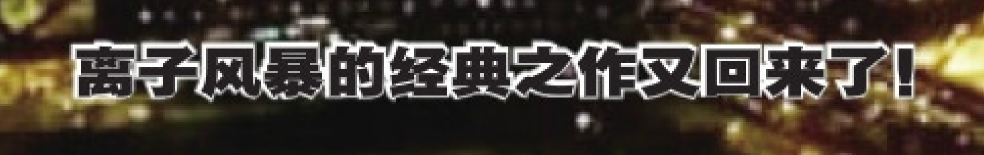
我们已经确定知道会有一个名为“通缉模式”的多人游戏模式。在该模式中，玩家被分为两个集团：追逐方和被追逐方。追逐方的玩家会被指定一个刺杀目标并需要干掉这个目标，而被追逐方则需要在角逐中保命。根据双方在角逐中的表现来统计分数，依据分数来判定胜负。相信分数统计应该很合理，可能类似《狂野西部——铅与金》那样依照动作来积分而并不只看刺杀了多少人，相信多人模式的平衡性也不会令我们失望。P


漂亮的暗杀角逐将在罗马上演


螳螂捕蝉黄雀在后


依然可以骑马


刺杀将是团队合作行动而并非单独行动



杀出重围——人类进化
Deus Ex：Human Revolution

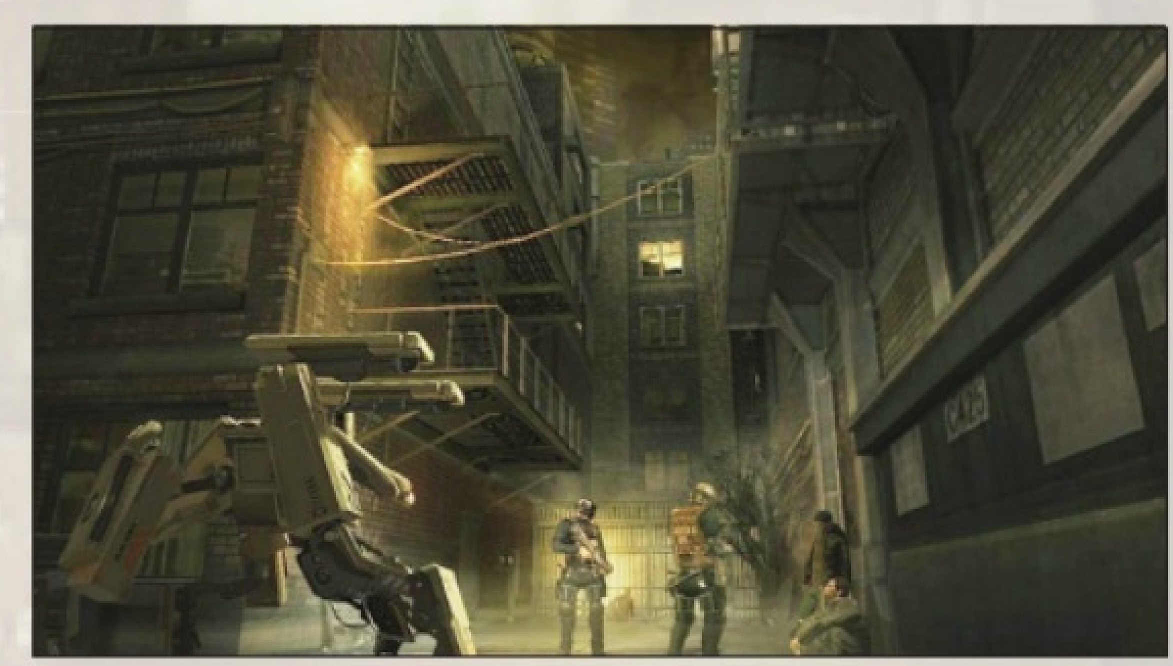
■江苏 老黑

融科幻与冒险，动作与角色扮演于一身的《杀出重围》（Deus EX，以下简称DEHR）系列，是PC游戏历史上的殿堂级作品。不过，随着后来离子风暴工作室的解散，此系列也走到了终点。2007年Eidos蒙特利尔分部成立之后，这群制作人便开始了复活这一经典的计划，这就是次时代版的DEHR新作。在历经长达三年的秘密开发之后，它的真容终于展现在了我们的面前。

无需剧情补课

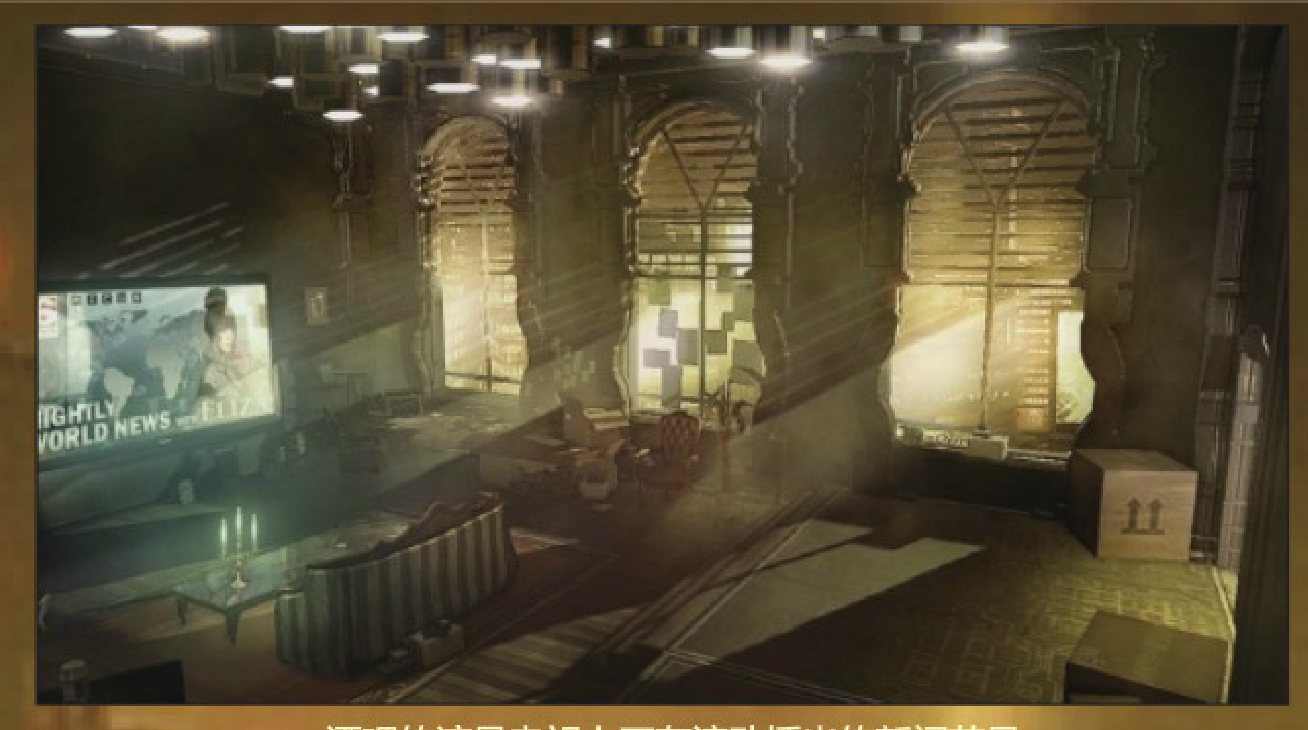
DEHR系列拥有着复杂的世界观和人物关系，但作为一部已经有十年没有推出过新作的“陈年旧货”而言，当务之急不是炫耀自己的祖上是多么的阔绰，而是让新生代玩家迅速融入这个充斥着科幻元素和黑暗阴谋的未来世界。为此，本作对老玩家们所熟知的一切进行了重建：游戏的故事发生在2027年，而初代的故事在半个世纪之后才发生——原先的主角JC Denton的爸爸此时恐怕都还没有出生。在“二次技术爆炸”的时代，纳米和机器人技术取得了突破性进展，一些人开始给自己的身体移植基于新技术的仿生模块，以提升其生理极限，同时也向生命伦理的底线发出了挑战。利用科技促进生命进化的“超人主义”引发了激烈的争论，不希望让自己的身体成为政府新技术试验品的人们走上街头抗争。在故事的发生地——底特律，民众和政府间的冲突一触即发。

我们的主人公Jensen是Sarif工业集团负责机器人安全事务的专家，在游戏的开头，他受到了一群雇佣兵的蓄意攻击，身负重伤的他只能接受生化改造，以半人半机械的面目维持生命。这个与著名的漫画英雄——机械战警有着类似经历的家伙，接下来的发展却要显得更加“多元化”：随着流程的继续，Jensen可以就自己的能力进行升级改造，但你无法让自己成为全能冠军。就像RPG游戏那样，玩家需要为自己的虚拟替身选择自己的发展方向和专精技能：是成为墨菲大神那样身披重甲，手持强悍火力的铁甲神兵，还是化身为“十步杀一人，千里不留行”的幽灵，抑或是擅长计算机技术，以不战而屈人之兵的手段达成目的数字侠客？一切都由玩家来自主决定。


Jessen的任务是找到这场混乱的根源


城市飞艇，镇压底特律暴民的利器

●制作：Eidos Montreal　●发行：Eidos　●类型：动作射击
●发售日期：2011年　●期待度：★★★★



酒吧的液晶电视上正在滚动播出的新闻节目


这是铁甲版的金刚狼大叔吗?

察言观色

立体式的摩天大楼群，光怪陆离的浮动式广告屏，以及随处可见的中文招牌……DEHR给人的第一印象，便是对经典科幻电影《银翼杀手》的致敬。演示片段中，我们看到了Jensen穿过充满未来感的都市街道，走进了一家酒吧的大门。接下来上演的游戏方式，对于DEHR系列的老玩家而言并不陌生。

游戏的绝大部分时间内都会使用第一人称方式进行表现，但在与NPC进行对话的时候，画面会采用第三人称视角。在酒吧的入口处，Jensen被数个彪形大汉拦住，同时画面上也出现了本作的对话选择系统。在被告之这是私人会所，禁止进入之后，你可以有如下三种选项：贿赂看门人，获得一张会员卡；在进行语言搪塞之后，从后门潜入；马上亮出武器大干一场，这也是可选，同时也是最不实际的选项之一。在塞上200美元之后，Jensen进入了弥散着烟雾和充满迷幻味道的电子乐的空间，他找到了二楼专为VIP服务的私人吧台，向这里的酒保打听酒吧的亚裔老板童先生的信息，这也是Jensen此行的目的。

接下来的对话系统演示，就连资深的RPG玩家也会感到惊奇：在获取情报的过程中，玩家需要通过NPC的面部和肢体语言，来判断他的情绪变化，从而选择最为合适的对话方式。在这个演示片段中，酒保对一个素未谋面的陌生人一照面就打听自己老板的事，感到非常的紧张，并且对Jessen抱有极大的警觉性。接下来无论玩家怎样威逼利诱，诸如与老板谈生意、交换情报等等理由，都无法从酒保嘴巴里面撬出一个字来。但如果Jessen在谈话前做足功课，比如从酒吧中其他NPC的口中获取几个熟悉的名字，通过数据库获得一些关于童先生的基本情报，然后扮作一个老熟人去与酒保对话，就能够起到事半功倍的效果。

除了特定的NPC以外，即便是路人甲、路人乙级别的角色，也可能携带有关键性的信息。Jessen在楼梯旁听到了一个酒吧保安在抱怨自己的“记录本”（一种便携式数据终端）丢掉了，如果你能够找到这一道具，就可以以无线方式进入酒吧的数据库，从而获取所需要的情报，甚至可以将一部分犯罪集团的赃款转移到自己的私人账户上去。

Jessen在酒吧的公共区域和禁区内的活动，需要采用两种完全不同的策略。在潜行方面，游戏使用了《彩虹六号——维加斯》中自动切换到第三人称视角的掩体系统。此外Jessen还具备Sam Fisher大叔“被失传”的搬运尸体技能。

高技术流战斗风格

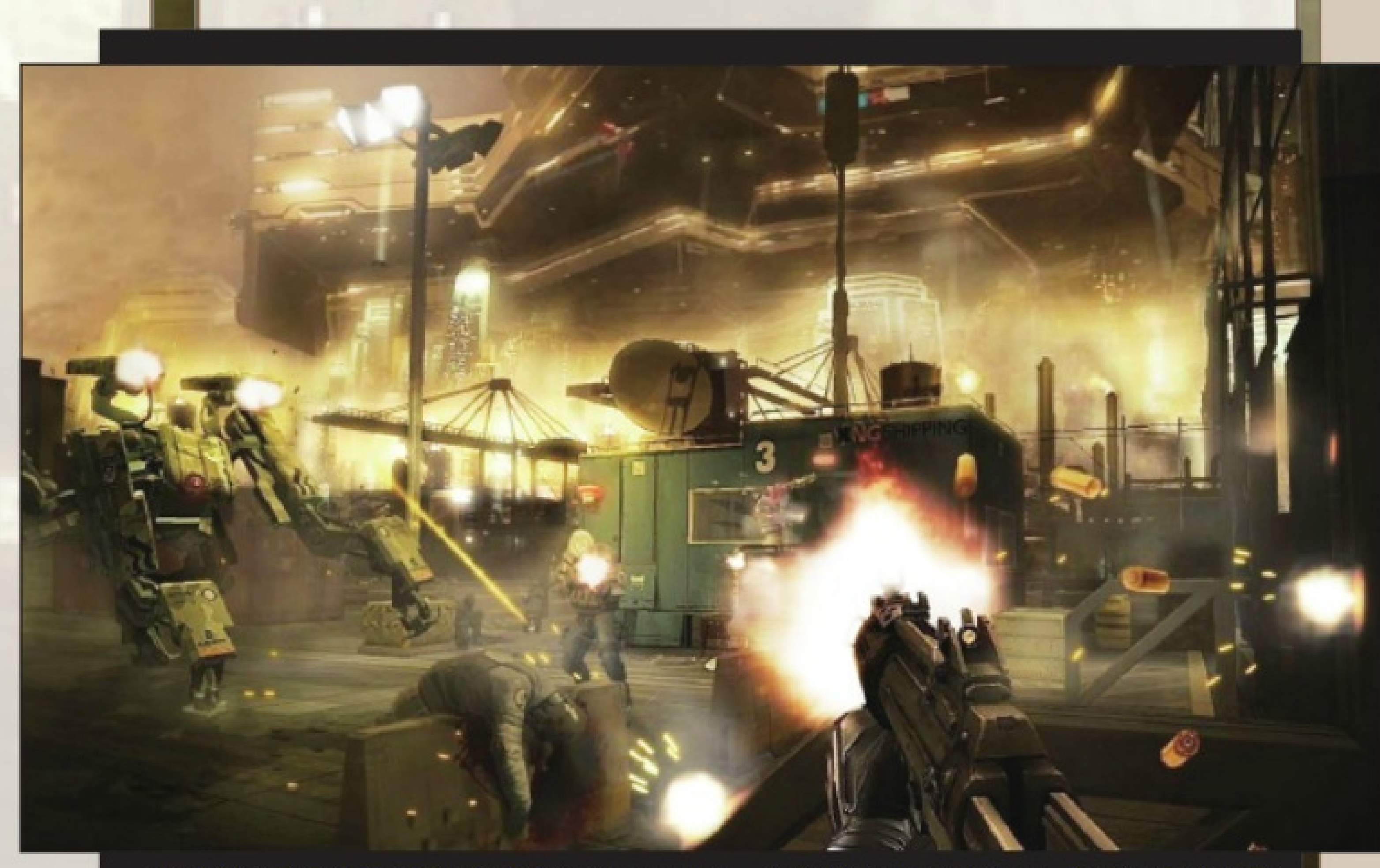
在制作组演示的另一个场景中，Jessen的目标是一群在底特律港口中进行非法技术交易的武器贩子。你可以选择装备一身重型攻防道具，然后从正门径直杀入。当然，作为一款定位于科幻冒险的FPS作品，制作组还给予了玩家们一个更符合主角身份的行动选项。

潜入模式下的Jessen拥有抓勾和火箭喷射背包两大强力行动道具，使得他可以避开敌人的视线，利用集装箱掩护自己的行动。在潜入到码头的安全控制室内之后，Jessen猫着腰朝着一名敌人缓缓移动，待靠近后，像金刚狼那样亮出一对移植到身上的金属利爪，瞬间就解决了敌人。然后他接入控制室的主机，黑掉了部署在黑市交易现场周围的防御系统，让自动机枪对着疑犯疯狂扫射，Jessen则趁乱将武器样本劫走。

作为RPG和FPS的结合体，就算将这两个部分剥离出来单独做一个游戏，它们的高素质也是毋庸置疑的，期待重生后的DEHR再度延续前作的辉煌。P



扣动武器的扳机永远是最后的行动选项


游戏的故事并不是发生在遥不可及的未来，你依然要依靠现役制式武器充当主力

创造毁灭两不误

黑暗孢子
Darkspore

■江苏 慢悠悠

两年前的《孢子》所展示的奇妙生物世界让玩家们如痴如醉，在新奇之余，也有不少人希望能够看到更好的故事性和更加紧凑的游戏系统，而不是将精力完全放在生物创造器上。Maxis显然采纳了玩家们的建议，外传作品《黑暗孢子》（以下简称DS）将会是一款“大菠萝”风格的ARPG游戏。有卡通画风，有强大的生物编辑功能，还有精彩的故事和无尽的装备、宝物等待着玩家们的发掘。

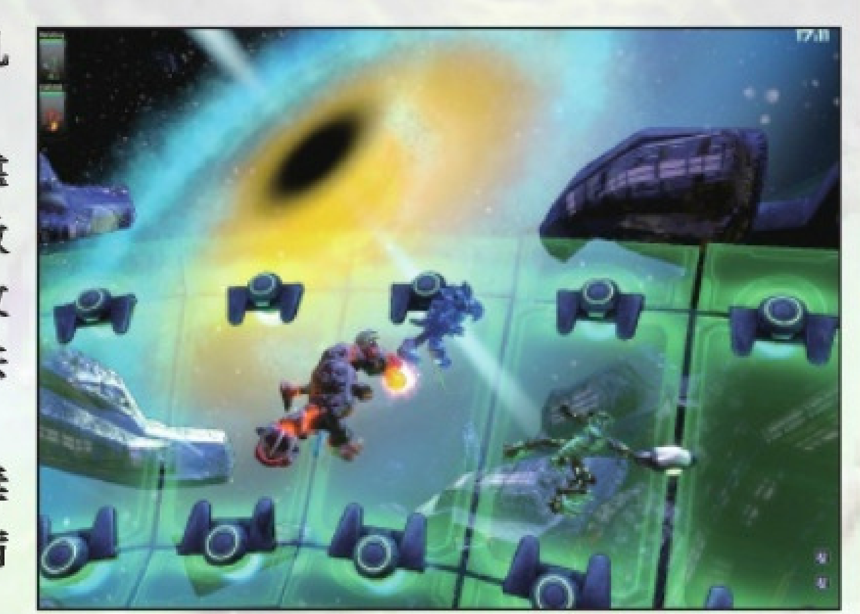
都是DNA惹的祸

DS的故事是这样的：整个宇宙的所有生物，都是一个高智慧种族——Crogentitors所创造出的作品，他们能够按照自己的意愿，用DNA来“组装”出各种生命体。有一天，造物主们制造出了一种可以诞生完美生物，但非常不稳定的DNA。为了保险起见，造物主们决定将样本永久封存起来。但其中的一个野心家偷走了样本，并且秘密打造出了一支怪兽军团，将整个种族摧毁了。幸存下来的几个造物主们只能登上飞船，进入宇宙深处避难。他们将自己置入深度睡眠状态，母舰上的超级电脑除了负责飞行控制，还在日以继夜地寻找对付这种超级DNA的方法。

在游戏开始的时候，电脑已经成功破解了怪兽军团的DNA，于是DS的主角——也就是你，从睡眠舱中被唤醒，你的目标是带领仅剩下的族人进行大反攻。此时的怪兽势力已经席卷了整个银河系，幸运的是，你并不是一个人在战斗，还有三名身怀绝技的同伴会始终伴随在左右。

依然强大的生物创造功能

通过生物创造工具，玩家首选需要决定小队中每一名成员的基因类型，这将决定生物的攻击属性：“生物”（Bio）是使用触角、前肢等身体部分进行攻击的生物类型；“电子”（Cryber）将创造出机械与有机生命混合的杀戮机器；“等离子”（Plasma）依靠火焰、闪电和激光武器杀伤敌人；“死亡法师”（Necro）的致命武器是毒液、毒气和病毒；“量子”（Quantum）则是通过操控时间和空间的方式来打击敌人。



游戏的画面似乎还在两年前的水准



选择了坦克属性和“等离子”攻击模式的主角，贴身释放的烈火让敌人难以近身

在决定基因类型之后，玩家还需要决定生物的职业特征：“戒备者”（Sentinel）采用贴身肉搏的方式压倒敌人；“法师”（Mega）擅长中远距离的魔法攻击；“破坏者”（Revager）通过匿踪之后发动的突然袭击来实现一击死。

虽然玩家是与队友们一起进行这次的宇宙大冒险，不过每次的出场人物只能有一个人。玩家可以实时切换出场角色，就像《大蛇无双》的组队系统那样。与以“大菠萝”为代表的砍杀式RPG游戏相比，DS中实施各种破坏的前提，是成功地创造出能够高效率执行各种破坏任务的物种，并且通过冒险过程中获得的道具和升级套件来维持自身的优势。

●制作：Maxis　●发行：Electronic Arts　●类型：动作角色扮演
●发售日期：2011年2月　●期待度：★★★★



利刃萌猫
Blade Kitten

■内蒙古 莽月飘零

自从《三位一体》获得好评后，横版过关类游戏立刻打破了惨淡的景象，不少游戏商开始把注意力转移到这类游戏上。已经发售的《火箭骑士》玩起来轻松惬意、以血腥暴力为卖点目前处于开发中的《SHANK》、刚刚参展E3的《三位一体2》等众多横版过关游戏层出不穷。当然，还有这个名为《利刃萌猫》（以下简称BK），以萌点吸引玩家的游戏。

可爱萌猫的冒险故事

BK改编自Steve Stamatiadis的漫画，游戏的剧情发生在漫画故事的三年前，玩家会在一个名为愿望谷（world of Hollow Wish）的世界扮演一个强大的赏金猎人。这名有着粉红色头发和尾巴的赏金猎人就是KB的主角——凯特（Kit）。凯特一半是猫一半是人，具有猫的敏捷身手和人类聪明的头脑，并且凯特是这个种族最后的幸存者，她可以控制一把名为达尔凯（Darque）的利刃撕碎敌人，同时还有一个名为苏维斯（Serves）的搭档。虽然苏维斯是一个懒散家伙，但在一些谜题上她将会帮助凯特。

凯特的外型是一个很萌的猫娘，猫尾猫耳一应俱全，粉色的头发、紫色的装束和蓝色的风镜让主角周身上下都具有萌点。同时凯特也是一个战士，有一把利刃漂浮在她身边，凯特从游戏开始到结束都要依靠这把利刃来作战。凯特还有一个名为诺特（Noot）坐骑可以供玩家在某些关卡内骑乘，诺特可以冲破拦路的墙壁，也可以越过巨大的深坑，总之是冒险中不可缺少的同伴。同时，凯特也具备攀爬墙壁或是以两边的墙壁为落足点反复跳跃到达高处的动作游戏主角必备能力。


主角有一把飘浮在身边的利刃

快节奏的战斗


与敌人的游斗

超级大的游戏地图

BK每一关都有一幅很大的地图，当你看到一个怎么也无法到达区域的话，那么在某地你就会发现会有一个传送点将你传送到那个秘密区域，在那里你可以获得隐藏的宝藏。诸如此类，BK的每一张地图将非常耐玩，每一关都值得你去仔细琢磨。在试玩时，体验BK将近一个多小时，但却只过了两关，而整个游戏将会有19关之多，其中有三关探索关卡需要凯特骑上Noot，与Noot一起闯关。游戏以动作为主，解谜为辅，而且可以肯定的是谜题将不会很难，但关卡的难度却并不那么简单，将会有各色敌人和机关来考验玩家。

和手绘的《SHANK》不同，BK是2.5D的横板过关游戏，在游戏时是固定的视角，但在过场动画时将是三维的，镜头会配合演出转换位置，让过场动画更具临场感，也更具刺激与爽快。这款原本只登陆Xbox和PS3的游戏现在也会登陆PC平台，并且将在9月左右发售。P

●制作：Krome Studios　●发行：Atari　●类型：动作
●发售日期：2010年9月　●期待度：★★★☆



俯视丧尸还会让人感觉恐怖吗?

丧尸困境
Trapped dead

□内蒙古 葬月飘零

丧尸题材的游戏历来层出不穷。《生化危机》系列可谓经典中的经典；《僵尸枪手》系列虽然小众，但爽快的战斗和戏剧性的剧情玩起来也别有风味；《求生之路》系列恐怖的丧尸们逼迫着幸存者们联合起来共进退，多人模式将丧尸游戏推向了一个新的高度。动作冒险、射击等类型等我们都已经见怪不怪了，“丧尸一块砖，哪里需要哪里搬”，接下来我们即将迎来罕见的即时策略类丧尸游戏——换句话说，这是一款丧尸版的《盟军敢死队》。

回到丧尸的黄金年代


手枪是好东西，但同时枪声也会吸引更多的丧尸


看好丧尸的听觉范围，然后再想对策

《丧尸困境》（Trapped dead，以下简称TD）的故事发生在上世纪80年代初的美国，也是丧尸文化发展的黄金年代。堪萨斯城附近一个名叫篱笆丘（Hedge Hill）的小镇平静地度过了每一个春秋，人们在这里劳作。然而当镇子开始种植上了一种新型玉米后，镇子开始变得不平静起来。这种转基因玉米在当地大面积种植，而后开始端上人们的餐桌成为一种常见的食物。然而这种转基因玉米并不安全，虽然人类吃了它没有什么问题，但是在狗身上却开始产生着变化。当第一只病变狗咬伤了一个居民后，丧尸病毒开始在人与人之间传播开来……

两个大学生Mike和Gerald正在享受他们的旅程，当他们在篱笆丘加油站停下来准备加油时，一双双饥饿的眼睛在阴影之中注视着他们……好吧，这听起来似乎有些无厘头，甚至有些滑稽，但游戏内容一定靠谱。

盟军式的游戏方式

TD的游戏类型属于即时策略，当然即时策略也分很多种，简单而言，这款PC独占的丧尸游戏是《盟军敢死队》式的，玩家以第三人称控制人物与丧尸们周旋。在TD中丧尸也会有一定的警觉范围，当你发出的声音进入了丧尸的听觉范围内，那么一场恶斗必然无可避免。若是你手中握着一根趁手的棒球棍，那么这场战斗或许还会好过一些，当然这是在一对一的前提下来说的。如若不幸惊动了大批的丧尸，那么你最好祈祷身边会有手雷喷子什么的大杀器来救命。武器的种类还有很多，土制燃烧瓶、左轮枪、火焰喷射器、猎枪、狙击枪甚至电锯都可以在小镇上找到并利用起来。若是同伴不幸被丧尸亲了一口，那么及时找到并使用血清还可以挽救回一条生命。所以当你有足够的武器时，你完全可以高调地屠杀丧尸们，若手中只有可怜的棒球棍，那么就要像《盟军敢死队》那样小心行事了，利用敌人之间警觉范围的盲点来逐个消灭是不二之选。

游戏场景多变，除了充满上世纪80年代风格的个人住宅或是商店以外，宽阔的野外，漂亮的小镇等等都是与丧尸周旋的场所。同时TD中的人物也不只有那两个享受旅程而卷入噩梦的倒霉蛋，镇子里也有幸存者在其他地方与丧尸们战斗着，而且每个人物都会有自己独有的技能，互助互补发挥一加一大于二的优势。


游戏场景多变，不局限于室内

TD也会有多人模式让玩家们相互合作共进共退，允许最多四人一起进行游戏。P

●制作：Headup Games　●发行：Headup Games　●类型：即时策略
●发售日期：2010年11月　●期待度：★★★★

“古剑齐谈”系列谈之一

——逼宫烛龙与工长君谈“古剑”之热议话题

■本刊编辑部

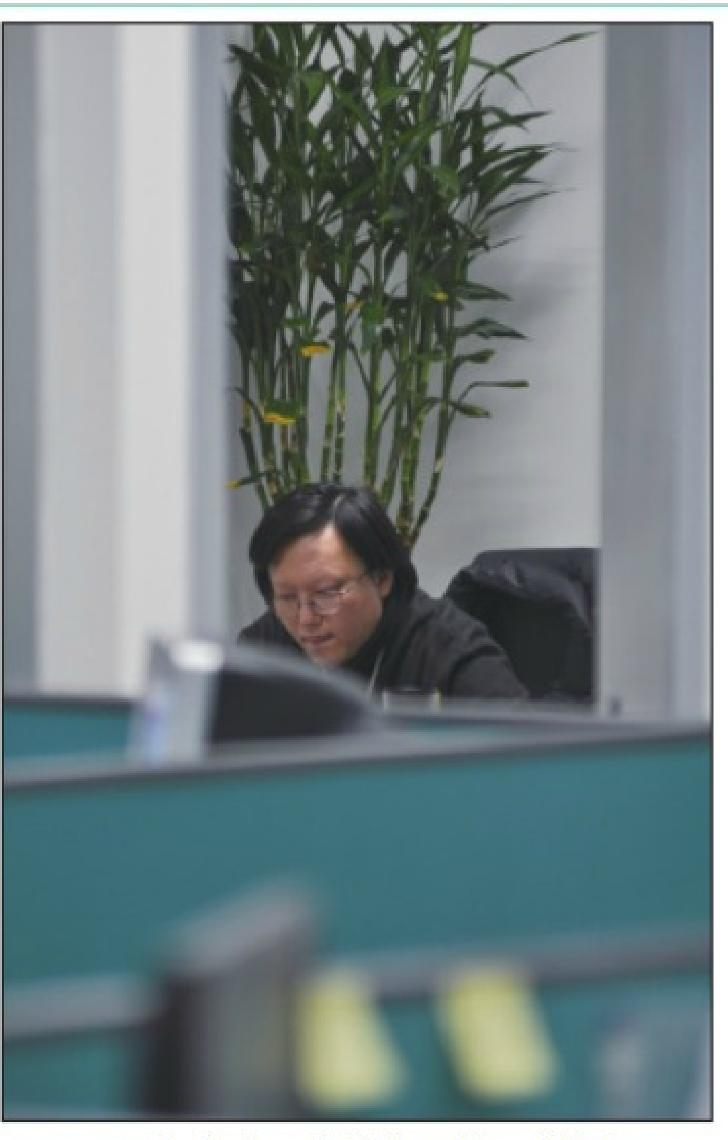


当各位读者看到本期这篇文章时，距离《古剑奇谭》的发售已经有相当长一段时间了。“评游析道”之所以没有早些展开“古剑”的话题讨论，是因为我们不想用自己的言论影响到玩家对游戏的感受，尤其是在很多玩家还没来得及把游戏通关的情况下。时至今日，游戏中的旅途可能已经结束了，但是游戏外的喧嚣却远没有停止。围绕“古剑”的观点纷纷扰扰，不管是捧还是贬，各自的大旗下都不乏擂鼓呐喊之众。“古剑”虽然已推出月余，却仍然难以为其定性——这究竟是怎样一款游戏？有的人断然评价其“击碎了国产游戏最后的梦”，有的人表示“绝不会玩，因为一看就很烂”，也有的人表示“感动其中，无法自拔”，还有更多的人在花钱购买正版并将其通关之后表示：“虽然有不少缺点，但是对得起这几十块钱。”

一款明显无法与《最终幻想13》《龙世纪》这样的美日大作相比较的国产单机游戏，最终却被许多人拿来与类似的世界级大作相比较，并激起了无数纷纷扰扰的口水。不屑者觉得这是无聊的“炒作”，但自己却又难免陷入到口水中去，主动成为了助长“炒作”的一员，这究竟是因为什么原因？作为这年头难得一见的国产单机游戏而言，围绕“古剑”其实有不少值得一谈的话题。从本期开始，“评游析道”栏目将会在连续在两三期杂志里探讨“古剑”以及其衍生出来的有趣话题，这个系列谈的名字，就叫做“古剑齐谈”。可以褒，也可以贬，游戏可以玩，甚至也可以不玩，但与之相关的观点，将由明眼的玩家们来检验。

作为系列谈的开篇，必须得让玩家看到一些有分量的东西。各位一定好奇过，针对网上的各种批评和意见，“古剑”的制作方烛龙团队和他们的领军人工长君（张毅君）心里有什么想法？本刊特意收集了网络上有针对性的意见，再加上几个笔者一直很想问的问题，进行了一次对工长君的“逼宫”。“问得直接，答得坦荡”，这是笔者进行这次访谈的初衷，至于是否达到了效果，还由各位读者说了算。

另外小小地预告一下，在下一期中将会刊登几篇有代表性的玩家来稿，他们将会从“古剑”的营销方式、游戏剧情等热门话题入手进行讨论。敬请期待。


正在全心工作状态下的工长君

大众软件：记得“仙剑四”发售之后，我采访过您一个问题，大意是说“仙剑四”的主题是“与天抗争”，在制作人心目中真正“与天抗争”的人又是谁。您当时回答说：“仙剑四是上软的故事，今天功亏一篑，未来卷土重来。”那么如今的烛龙是否算是“卷土重来”了？此刻您的心境与当初相比发生了哪些变化？

工长君：没想到第一个问题就比较沉重。以市场的实际情况来说，2010年“古剑”上市的大环境对比“仙剑四”的时候，反而对国产单机产品更严酷。两者一样地“与天抗争”。“天”就是是市场环境、盗版猖獗、资金少、人才也被网游吸纳、国内外差距加大、玩家硬件不容我们进步太多、玩家对精品的需求越来越高、渠道萎缩、宣传使不上力。

“仙剑四”经市场验证，产品本身是成功的。所谓功亏一篑，最主要是“篑”在单机产业在国内市场资金链断裂，后继开发无望突破更高品质之上。“古剑”这一次从最终的产品效果来说，画面表现和用户体验都确实实现了一次飞跃般的提升，树立起目前内资企业唯一一块仅存的单机品牌。

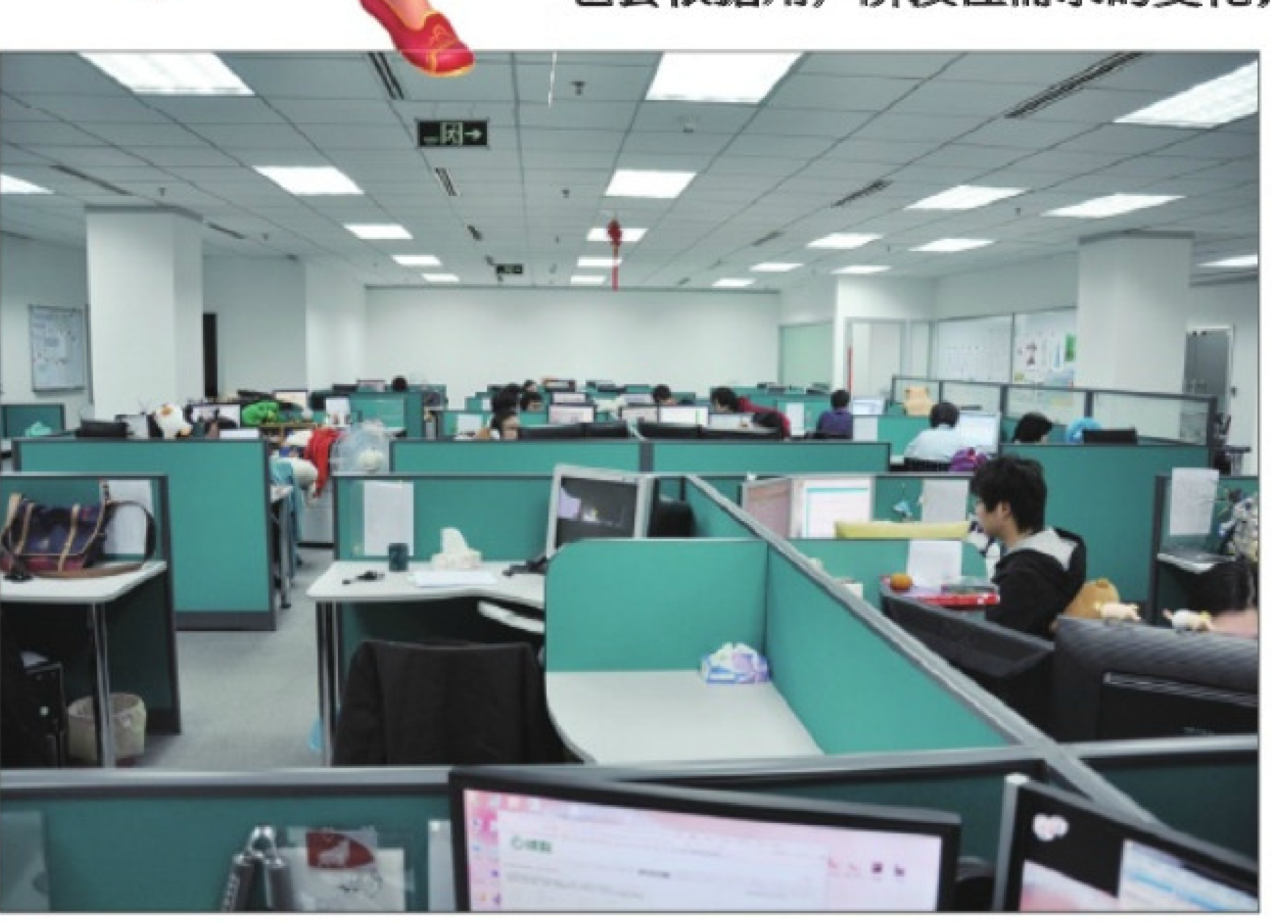
要说到心情，现在应该是欣慰于“古剑”这一次有了更好的开发条件与资金支持，最终的结果也达到了预期的效果，这一点对比以前真的是压力与快乐并存。还有一方面就是忧心于现在的单机销售渠道和用户心理了。这次的渠道推广非常困难，我们要打通多年不用的实物物流渠道，重新让以经营点卡为主的经销商接受准备仓库存储物品的“老旧”销售模式，实在是花费了很大的人力和物力。这些我们做完了，如果后面没有其他产品跟上，那么以后其他产品（包括其他厂商的产品）做推广和渠道的时候，这些工作就意味着重新再做一次。玩家这边，很多没玩过单机游戏的用户，对于一次性花不到80块钱买断一款客户端游戏来说，并不很容易接受。两头都需要在消费习惯和方式上做好引导和说明，这样才能保障产品的销售顺利。

“古剑”上市，外表看起来是很风光的，但是很多实际的问题，会让我觉得距离一个普通安稳的情况都还有很大差距。所以参与前作的励志精神会继续延续，男主角百里屠苏的个性便是一例，不管外界环境怎样恶劣或是误解，自己必须坚持地走下去。

大众软件：一直以来，以“仙剑”为首的国产武侠RPG都给人以“迷宫难走”“回合制战斗”和“剧情至上”等几大印象。当初很多玩家抗议过“仙剑三”的迷宫太难，很明显在“古剑”中迷宫的困难程度就已经几乎已可忽略不计了——这似乎说明烛龙团队是很乐于听取玩家意见的。不过这次“古剑”又有很多玩家反映剧情对话太冗长，而且不能直接ESC键快进掉，导致游戏节奏缓慢。这是否是为了保证玩家不能错过游戏最吸引人的剧情环节而强制设计的？这样的做法是否过犹不及了呢？将来能否也会针对这一点，甚至是针对回合制战斗做出改变？

工长君：我们这个团队，从很久以前就定下了要听取玩家建议的研发基调。“古剑”产品方案初步定下来之后，我们就建立了官方论坛，开始与玩家互动，了解他们的所需和我们的新产品能够做到什么程度。必须声明一下，我们只能在力所能及的范围内进行调整，在众多用户的需求中挑选更体贴的内容进行变化。

有一些原则性的问题，是在产品方向确认后就绝不能妥协的。例如论坛上有玩家说“古剑”做成ARPG，这在当时是绝对不能考虑的。同样的，战斗方式、游戏体验，这些也都是游戏的核心内容，在产品定位确认之后，就不会再作大的调整了。至于ESC功能这类可调整内容，确实是出于希望用户更好体验产品而设定的，现在是关闭状态。在游戏上市一定时间后，会根据游戏讨论氛围的成熟而通过DLC的方式解禁。同理的还有类似于游戏小秘技也会根据用户阶段性需求的变化，而通过DLC逐步开放。


工作中的烛龙团队

大众软件：很多关于“古剑”的评论中，一些玩家喜欢拿“古剑”来与《最终幻想13》或者《龙世纪》这样的美日RPG大作相比较，请问制作小组对于这样的比较有何感想？

工长君：这是一个好现象，说明中国玩家的视野很开阔，能够了解到国际上游戏的顶尖水平。“古剑”能够被抬高到与这些游戏对比的高度，是我们始料未及的，以前我们都是与其他国产游戏做评比。当然了，也因此“古剑”面临了前所未有的压力，毕竟两者的差距依然是非常明显的。“爱之深，责之切”，这句话用来形容我们的处境是非常贴切的。

这样的比较当然也有一定的不合理性。“古剑”的研发成本超过2000万人民币，据我所知是目前国产单机游戏

开发费用最高的。但是对比玩家放在同一高度比较的那些游戏来说，这笔钱只是它们的几分之一或者十几分之一。中国肯定有顶尖的程序员在做游戏，但很可惜他们肯定没在烛龙。因此，资金和技术上的差距，决定了我们和《最终幻想13》等游戏质的差距。

对于这种现象我们不回避。同时很感谢在明知差距的情况下依然购买《古剑奇谭》的朋友们！希望藉由玩家的支持与研发的努力，我国的单机游戏能有更好的未来！而对于超出理智部分提出要求的玩家，我们只能报以一丝丝歉意的微笑。巧妇难为无米之炊，“古剑”的研发条件比“仙剑四”好上很多是不争的事实，但是对比更大更高的作品，我们还是必须选择做力所能及的游戏出来。


反应热烈的现场签售会

大众软件：以前您在接受采访时曾经提到过，现在愿意投身单机同时又有经验的开发人员太少了，导致当初的上软总是在与新手的磨合中进行开发。如今的烛龙是否也面临这样的情况？在“古剑”上市后，这批已经有经验的成员们能否全部留下开发下一部单机作品呢？或者下款作品还有没有扩大开发规模的可能？

工长君：刚好借大软的访谈再给烛龙打一次招聘广告，我们现在依然求贤若渴，很多职位都还虚位以待。有热情的玩家很多，但是有技术能力的、适龄的、家人肯认同儿女投身这个产业的，却比较少。经过技术关、年龄关、家庭关筛选，最终坐进烛龙会议室面试的人员，寥寥无几。人才一直是最宝贵的，目前单机团队的人员都还稳定，已经开始进入下一款游戏和Online游戏的开发。现在已经可以肯定，目前烛龙的人力同时开发两款游戏是很吃力的，所以我们也有相关的扩充计划。有志的朋友们可以来看我们的官网招聘页，很多职位都有需求。

烛龙官网招聘页面地址：http://www.aurogon.com/joinus.php。

大众软件：您在自己的博客中曾经说过大意如下的话：“制作人能有多少出镜机会并不重要。研发人员应该让游戏中的人物变成明星，而不是自己。”不过“不凑巧”的是，您今天已经成为了国产单机领域很罕见的明星式制作人了，请问您对此作何感想呢？

工长君：没有任何正面感想。我还是一个平凡人，喜欢宅家里陪老婆，也喜欢研发玩游戏，更多次与代理方争吵不想抛头露面。以这7次不同城市的“古剑”签售为例，有官方Coser在场，我就一定躲开。签售时Coser站醒目位置，我躲一旁罚写姓名了事。七千名玩家参与签售时，我无一例外地说了“您好”与“谢谢”。因为游戏角色与玩家真的才是重点，平时我代表游戏角色说话，如果有Coser在我就自己闪一边去，让玩家与游戏角色互动与拍照留念。上海签售会就有玩家抱怨Coser集体在外亮像时我在后面跟工作人员聊天。我真的是聊天与拍手就够了，大家看帅哥美女Coser开心就好。

大众软件：有人说工长君担当不起复兴国产单机游戏的旗帜，也有人说“古剑”承载不起国产单机游戏“最后的梦想”。但很遗憾的是，目前除了工长君和“古剑”，在国产单机游戏的领域却缺乏真正有力量的竞争者。如果说是竞争者的缺乏间接推动了工长君和“古剑”今天的成功，您怎样看待这样的评论？

工长君：我自己并没有想着做到多伟大，让我举旗或者实现最后的梦想，都是超过我思考范围的。熟悉我的人都知道，我只做我觉得该做的事情，做我觉得正确的事。做完“古剑”，还有“古剑2”和“古剑Online”。我不会把自己限定住，也不会被别人限定住。

贵刊的这个问法，其实挺有讲究的，容易造成一种误会，好像我是一个悲剧的英





雄，也好像是我得利于对手。其实，现在这个环境下，单机游戏“造梦”也好，打起复兴的“旗帜”也好，都只是一种做事的口号而已。外人封的也好，自己鼓励自己取的也罢，真正的实质应该是谁还在继续把单机做下去，其他说再多，看看笑笑，就没了。

能坚持把中国单机游戏之路走下去的，就是梦想的延续。“仙剑五”今年年底也会出，参与这款游戏的前同事们也值得我们尊敬，值得大家一起为他们打气加油。而那些还在学校里就用《RPG制作工厂》做同人游戏的年轻朋友们，一样值得我们尊敬和期待。很多次我接到他们发来的作品，都会被他们用简单功能实现的游戏打动。这就是一种钻研和坚持的精神。

现在不过是刚好轮到烛龙的产品上市，所以我才会被推到风口浪尖上，等下半年其他产品出现，相信又会有其他的评论了。淡定对待，只要单机之路能走下去，什么评价对我来说并不重要。



段暄（右）也来签售会上捧场了?

大众软件：“古剑Online”目前的开发进度如何了？制作小组如何定位OL版的玩家定位？OL版能够承载单机版多少精髓呢？在开发单机版的时候，制作小组有没有因为同时要承担OL版的任务而受到影响？

工长君：目前已经初步确认基本的开发环境和立项内容。“古剑Online”肯定要照顾到单机用户，它既是一个全面体现世界观的《古剑奇谭》，也是一款网络游戏。把单机游戏中的“世界围着玩家转”，和网络游戏世界中“大家推动世界转”这两种完全不同的体验融合在一起很有难度，在动手之前我们就已经有所觉悟。

“古剑Online”是一个独立的制作小组，《古剑奇谭》项目结束后，一部分单机人员会进入到这个项目，为前面说的融合提供人文、技术和游戏体验支持。而另一部分人和新进的成员，将继续保持单机《古剑奇谭2》的开发。

大众软件：尽管目前原创国产单机游戏比大熊猫还珍贵，但是其面临的舆论环境却并不宽松。“古剑”上市后也有不少批评的声音，请问制作小组以怎样的心态来对待批评？

工长君：这个问题和前面关于产品被产业定位的问题挺类似的。别人怎么说，其实是挡不住的。所以呢，我们自己心里也有一把尺，如果是提意见的，态度恶劣一些，我们能理解也能接受，认真去修改，去调整。可能是我们产品让用户不顺心了，人家花了钱了，是上帝，应该的。如果是来成心捣乱的，无的放矢为刷名气、搏出位的，直接找到公司微博和博客喷的，笑一笑，直接删掉。要在媒体或者报刊杂志上宣扬自己“看法的”，冷笑一下，我没那么大的媒体影响力，可能没办法。引用我博客上的一句话作为回复——“这手法以后也会轮到你的游戏头上，世风日下”。

还是要淡定对待，首先我们自己要分辨刻薄与诋毁，其次是我们自己要分辨自己的能力与目标。

大众软件：最后一个问题有些八卦……自从当初上软制作“仙剑”续集以来，从“仙剑”到“古剑”，年轻女玩家大批涌现，甚至可以占据烛龙玩家群体里的半壁江山，这在国产单机游戏历史上是绝无仅有的现象。请问制作小组能否给出一个合理的解释？

工长君：板起脸来说的话，年轻女孩确实很多，这个合理解释应该要社会学科的“砖家叫兽”们去给出（笑）。我们是一群做游戏的人，我们做的当然希望大家喜欢，但是推出前，必须要过自己这一关。我们自己也是一群人，有些人喜欢激烈的战斗，有些人很纯情很爱剧情，有的女生很重口。但是综合在一起，是要游戏能被普遍接受才可以。因此，制作过程既恣意妄为，但也小心谨慎。

可能是为了扬长避短吧，毕竟我们的技术在世界上根本无法排得上名次，所以我们只能去挖掘、去摧残像某树（主策划）这样的人，叫她把剧情设计的足够吸引人。让玩家在看到我们不足之余，还是可以发现国产游戏的亮点，希望于此能够吸引更多的用户。

另一个可能性是，女性比较博爱比较内向，而现在国产网游大多向PK或者交互性发展。对比之下，单机给这类女性玩家提供的进入门槛更低。不需要繁琐的社会交流和激烈的PK竞争，就可以体验到一个围绕自己发展的世界。因此，在单机RPG游戏可选数量不多的情况下，就自然而然的吸引了一些固定的用户来支持。

再可能……就想不出来了……哈。

工长君：在有Coser的情况下，我通常会站到边上去……

大众软件：最后谢谢您接受我们的采访，祝“古剑”之路能越走越宽，越走越好。P

十面埋伏
——国产单机游戏的舆论困境



■晶合实验室 8神经

当两年前上海软星宣告解散，“仙剑”系列近乎面临无以为继的时候，许多玩家应该和我一样没有想到，短短两年后国产单机游戏还能迎来一个“三剑争锋”的小高潮。“轩辕剑”系列始终在持之以恒地不断推出新作，“仙剑”系列由北软接手以后五代的开发也终于踏上了正轨，当然，还有以原上海软星为班底的烛龙团队制作的全新原创系列开篇之作——《古剑奇谭》。在这里，笔者想向这三个制作组表示一下敬意，无论他们的作品能否挽救早已病入膏肓的国产单机游戏市场，但他们的努力和勇气都值得赞赏。

《古剑奇谭》作为一款全新原创的作品，在这样的市场环境下目前已经取得了30万套的销售成绩，可谓殊为不易。但比较有趣的是，这款作品在取得不错销售成绩的同时，却面临着板砖与鲜花齐飞，喝彩与骂声共响的局面。在“古剑”官方论坛和百度“古剑吧”这样的粉丝聚集地，固然是褒大于贬，但在一些比较专业和影响力较大的游戏论坛，却很可能面临贬多于褒的窘境。按理说作为本土的原创单机游戏，在这样极其艰难的市场情形下面世，本不应该出现这样的情况——玩家对我们的本土作品没有“敝帚自珍”的心态存在吗?

“存在即合理”，这样的情形发生绝对不是没有理由。

一、浪花淘尽，千古罪人《血狮》

“自从《血狮》开始，我就再也不相信中国的单机游戏了。”

如果你常上游戏论坛，对上面这句话一定不会陌生。《血狮》作为垃圾中的一朵奇葩，早已载入了中国的游戏史。这款游戏（在找不到更好的形容词之前，姑且称其为“游戏”吧）对中国单机游戏产业造成的打击之大，没有切身经历过的玩家一定很难想像，就好像大家都觉得我们的一颗卫星就要上天了，没想到它刚一飞就稀里哗啦地落下来砸到了翘首期望的人们头上。从当时业内人士的角度来看，《血狮》事件似乎是说明了这样一个道理：在国内做游戏是可以赚钱的，而且宣传到位的话，就肯定可以赚钱。毕竟单机游戏和网络游戏不同，这是一锤子的买卖。当然，对于玩家来说正好相反，一旦买到伪劣商品，就只能求天不应求地不灵了。这样一款游戏造成的心灵伤害是难以估量的，尤其是今后再遇到宣传攻势铺天盖地的单机游戏作品，玩家内心都多少有“一朝被蛇咬，十年怕井绳”之感。

不过，国产单机游戏的历史上并不是没有可以让玩家感到自豪的岁月。虽然前有《血狮》，但是后来也有《傲世三国》，有《秦殇》，有《铁甲风暴》《刀剑封魔录》等等相当不错的作品。尽管被网游风暴迅速湮灭了刚刚发芽的国产单机游戏种子，但是至少可以说明，我们当年还是有兼具实力与真诚态度的单机游戏开发商的。至于如今的烛龙，还有后来跟上的北软，他们是否具备这样真诚态度，玩家不妨在亲自体验游戏后再进行评价。在没有体验到游戏之前，先将其与《血狮》之流划上等号，这样的做法虽然告慰了自己当年为《血狮》之流而牺牲的银子，但对于的确有付出努力的国产单机游戏厂商来说，他们没有死于网游的风暴，却死于玩家的口水，这就多少有些悲剧了。

如果你的初恋不幸遇到了一个荡妇，那固然是一件很悲哀的事，但是你如果因此决定要去做和尚，这事儿就只能更加悲哀了。好的姑娘并不常有，但在遇到之前，多给自己一点希望也不是坏事。



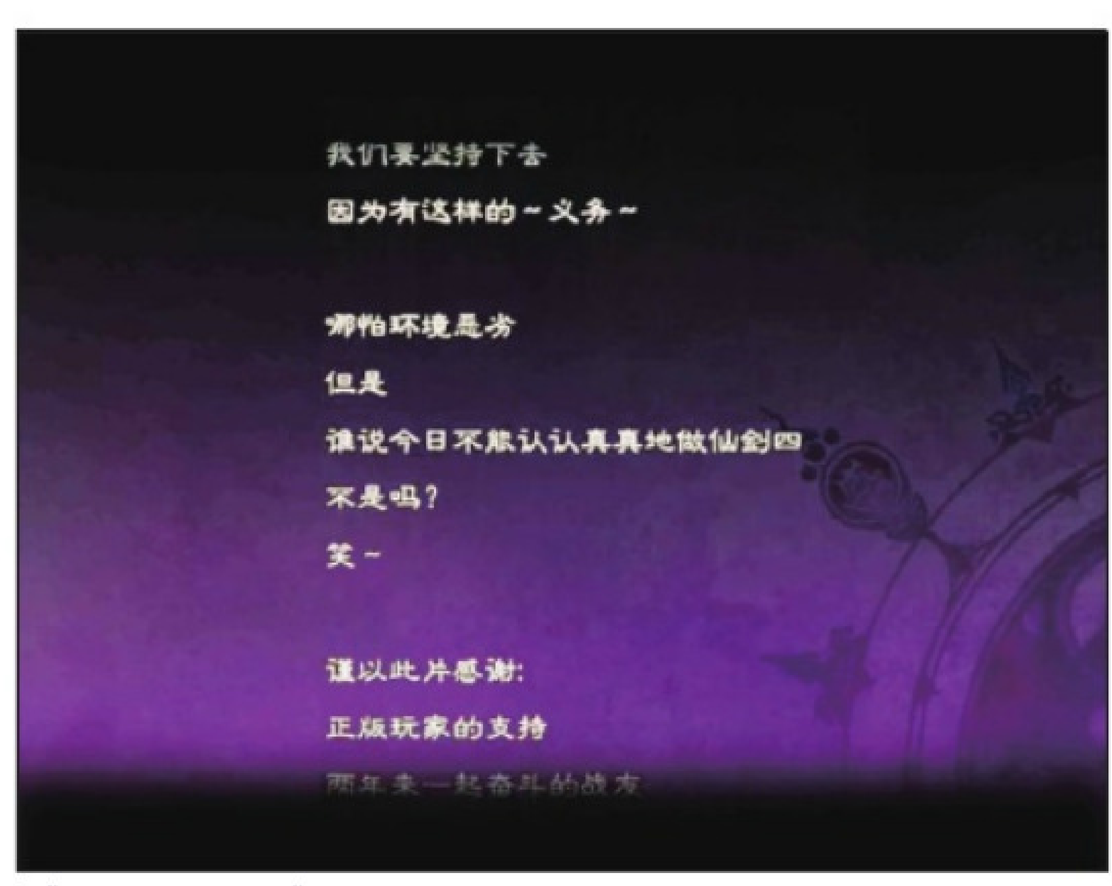
《血狮》对中国单机游戏产业造成的打击之大，没有切身经历过的玩家一定很难想象

二、你是龟我是兔，你跟不上我的步

“我不必亲自去玩国产单机游戏，我也知道好不到哪里去。跟《最终幻想13》比肯定是垃圾！”

上面这句话虽然尖酸刻薄，但能怎么回应呢？“国产单机游戏也不是垃圾，如果《最终幻想13》有90分，《古剑奇谭》也能有70分吧！”——好吧，没什么用，如果玩家们吃惯了90分的大鱼大肉，用什么理由让他去吃70分的青菜豆腐呢？

十几年来，中国的单机游戏市场已经造成了这样畸形的局面，中国单机玩家可以通过各种渠道轻而易举地体验到全世界所有最好最棒的游戏大作，他们的口味很可能比国外的玩家还要高，他们精通自己喜爱的世界级游戏大作，对自己不感兴趣的类型甚至也有所了解。对于始终在泥泞中挣扎的国产单机游戏开发商来说，他们的开发实力与国内玩家的品味相比，就像是龟兔赛跑。除非玩家们躺下来打个盹，否则乌龟永远也追不上兔子。但最糟糕的还在于，国内单机游戏审批的滞后和盗版的通畅给龟兔赛跑带来了不平衡的环境，兔子是百米冲刺，乌龟却是百米跨栏。



《仙剑奇侠传四》结尾的这段话，被一些玩家理解为“打悲情牌”

乌龟当然不能要求兔子躺下来打个盹等着，而且它还必须明白，如果自己不跑的话，就永远也追不上兔子。对于国产单机厂商们来说，局面始终是残酷的。在《仙剑奇侠传四》的结尾，当时的上海软星制作组在游戏通关后特意打了一段感谢玩家的话，大意是说感谢“仙迷”们一直以来的支持，没有这些玩家的支持，“仙剑四”就不可能问世。但是这段话在网上也被一些玩家理解为“仙剑四”制作小组“倒苦水”和“打悲情牌”。事实上稍微一想就可以明白，“悲情牌”什么的怎么可能让一款游戏成功？就好像乌龟不可能悲情地恳求兔子躺下打盹一样，在国内的市场环境下，只有作品的素质才能打动玩家，如果早已炼成烈火真金的玩家们有那么悲天悯人，国内的单机游戏市场也不会是现在这个样子了。

乌龟们必须跑下去，一旦主动停下来就会被市场和玩家淘汰。要不就想办法转职成忍者神龟——开发网游去吧。

三、你吃你的汉堡包，我吃我的豆腐脑

“还在支持国产游戏的都是傻瓜，他们什么三流游戏都能玩得津津有味。”

对于很多玩家来说，现在的游戏已经足够玩了——不仅足够，还多得几乎玩不过来。就拿喜欢RPG的玩家来说，《狩魔猎人》《龙世纪》《辐射Ⅲ》《质量效应》……这一堆精品打得完吗？更别说这些游戏都还有没完没了的DLC。就是山珍海味，现在都撑得吃不下了。在这些国外大作已经玩到审美疲劳的今天，还有必要把时间花在大半截身子都已经入了土的国产单机游戏上面吗？

说真的，国产单机游戏距离国外大作的水平真的差得挺远，如果只是比较画面音效系统操作这些细节，确实没必要再在国产单机游戏上浪费时间了。不过，笔者有一次和游戏吧的某位朋友聊天时，他提到《孤岛危机》的正版在国内的销量——1.5万套。套用上一节的比喻，《孤岛危机》这只洋乌龟虽然脚下安了马达，但它在我们的跑道上也没见得能跑多快。虽然选择这款精品游戏的国内玩家都不傻，但如果Crytek Studios是一家国内开发商，我想我们是铁定见不到《孤岛危机2》了。然而相比《孤岛危机》，《仙剑奇侠传四》的销量在国内却达到了五六十万套，这是什么原因？很简单，正是那些“仙剑四”片尾字幕感谢的玩家们支撑起了这款游戏的销量。对这些玩家们来说，他们希望能玩到纯中国文化主题的单机游戏、纯





纯中国题材的单机游戏，还是不要只等着外国人来做。外国人做中国文化题材的游戏做得比我们还好，这让人情何以堪！


乌鸦叫一叫其实并不可怕，乌鸦连叫都懒得叫了才是真正可怕的

中国制作的单机游戏。

这并不是什么“不识时务”的行为。15年前的《GAME集中营》杂志上曾经刊登了《乌鸦，乌鸦，叫》一文，文中某武汉大学的学生在痛陈了中国游戏业的糟糕局面之后疾呼：“我什么时候才能等到一款中国人制作的游戏？我已经等了十年，难道还要我继续等第二个十年，第三个十年吗？”这篇文章在当时引发了很大反响，激起了很多人胸中的热血，并因此投身到中国的游戏业中。如今那位朋友的第三个十年也过去了一半，经过了这些年，虽然国内的单机游戏市场依旧是一塌糊涂，但“大英帝国的香烟和日本的白面儿”难道也已经浇灭了所有玩家的热血，以至于期待国产游戏都变成了“土鳖”的行为了？很明显并非如此——你爱吃你的汉堡包，也得允许我爱一口豆腐脑，谁也不比谁傻多少。国外的月亮虽然圆，但里面也找不到嫦娥和广寒宫啊！

在“古剑”官方论坛做的某个调查结果显示，有绝大部分的玩家是在玩了“仙剑四”之后选择购买“古剑”，这证明他们相信烛龙有能力继续进步，并传承“仙剑四”中的某些东西。笔者很希望这些玩家将来也能继续关注“轩辕剑”的续作和“仙剑五”，不管是鼓励还是批评，但千万别内耗——在肯德基面前，两家豆腐脑的摊子再打起来，那可就真的一个也活不了了。

四、寻找中土世界之前，先建好暮光之城吧！

“国产单机游戏厂商能不能把题材拓宽一点？现在这些老套的东西太腻味了。”

在说这最后一个话题前，笔者不由得感叹相比国产单机能涌现《傲世三国》《刀剑封魔录》这些风格各异作品的年代，现在的国产单机游戏实在太少了！平均一年出不了两款新作，谈何风格各异？游戏虽然少，但是玩家却够多——至少在关注国产单机的玩家够多。如果关注的玩家不够多，无论捧杀和棒杀都是不可能的，因为游戏在宣传和上市时会缺乏市场反馈，没人关注，哪里来的捧杀棒杀？

不过，当众人的焦点都聚集在难得上市的一款游戏上时，更容易发生棒杀的情况。这也可以理解，现在的玩家经过多年的熏陶，早已在兴趣和口味上泾渭分明，喜好各种口味的都有，当这么多人的目光被吸引到一款《古剑奇谭》上时，它恐怕只能成为一款“绝世神作”才能满足这么多人的需求。

无疑这是不可能的。从什么土壤里结什么果实，以烛龙开发团队的人员和资金配备，要他们开发出一款《最终幻想13》，无异于苞谷地里结出了人参果。烛龙选择了自己最擅长的方向，并争取让“古剑”能在“仙剑四”的基础上做得更好一些，这是个聪明的选择——首先要保住已经有的玩家群体。烛龙如果不清楚“仙剑四”的玩家群体是哪些，不清楚怎样继续满足这个玩家群体，那才是失败的。在这样的市场环境下，烛龙也必须要有准备面临更多玩家批评的心理准备——你让一个喜欢《魔戒》的影迷看到了《暮光之城》，接受他的破口大骂也是没办法的事。说到《暮光之城》，尽管很多资深影迷批评其剧情幼稚，缺乏深度，但《暮光之城》却绝不是一部失败的电影，相反它比大部分的商业电影都要成功。中国的单机游戏行业眼下能出一个《暮光之城》，可以说是福不是祸。

笔者认为，对于举步维艰的国产单机厂商来说，不妨先建好自己的暮光之城，再去寻找中土世界。一味好高骛远地想做“中国的命令与征服”，结果可能是《血狮》；想做“中国的最终幻想”，结果可能是《最初幻想》。当然，这也对媒体也提出了更高的要求，如果它是《暮光之城》，那就不要将其当成《魔戒》来忽悠给玩家，但也不要恶意地将其批成是《无极》。



魔幻大片《暮光之城》？《暮光之城》并不是悲剧，但如果所谓的“魔幻大片”只有《暮光之城》，那就真的悲剧了

最后说一句：现在的国产单机游戏虽然因为种种原因难免面临舆论困境，但这困境中却也总不缺少玩家的宽容。国产单机游戏制作小组也需要更加努力回报，在面临舆论困境的时候，勿要辜负玩家这难得的宽容。

红色记忆——英国陆军步兵的近代轨迹

■江苏 十大恶劣天气

一个个身着猩红色大氅，头戴用黄铜和羽毛装饰而成的高筒帽的帝国士兵，在军官的命令和军乐队的伴奏下缓缓推进。战友的倒下，开花弹在身旁的爆炸，都无法让这群战争机器的脸上出现任何的表情变化。待到达交战距离之后，整齐划一地举起滑膛枪齐射，然后在枪林弹雨中以淡定的姿态完成复杂的重装程序，再等待指挥官的下一次号令……在以18～20世纪海洋殖民时代为背景的策略游戏中，相信大多数的玩家都会毫不犹豫地将大不列颠作为自己的上手派系。除了船坚炮利和大块的海外殖民地以外，最能感召玩家的因素，莫过于红衣军团的非凡魅力。作为一股“叛逆”势力，他们在英王眼中曾经是不入流的渣滓。作为大英帝国掠夺全球利益的马前卒，红衣军的刺刀和子弹打出了一片片物产丰饶的殖民地，为大不列颠戴上了“日不落帝国”的桂冠，同时也给那些所谓“落后文明”的人民带去了深重的灾难。

身为英国陆军的象征，红衣军是如何走上历史舞台，他们超凡的战斗力又是如何获得？历史策略游戏又是怎样去反映了这些特点？就让我们通过这篇文章来一同探讨。

“红衣”的起源


红衣军的创始人——护国公克伦威尔

为什么今天的英国陆军并不像海军和空军那样，拥有“皇家”二字作为头衔？这个问题的答案，要追溯到“红衣军”的创建。1639年英王查理一世和国会就军费问题彻底决裂，双方各自招募军队开始内战，由缺乏训练的下层人民组成的国会军，自然不是王党军的对手。在危急关头，克伦威尔挺身而出，他在很短时间内组织了一支极具战斗力的“新模范军”。为了区别于国王军的白色制服，这支规模为22 000人的部队全部身着红色制服，民众将其称呼为“Red Coat”。红衣军一鼓作气击败了国王军，并将查理一世送上了断头台。

1660年查理二世成功复辟斯图亚特王朝，红衣军也被就地整编。也许是因为他们参与了这桩震惊世人的弑君“罪行”，王室拒绝让陆军享有“皇家”头衔，这就


美洲殖民战争时期的红衣军

是今天的“British Army”之前偏偏没有“Royal”一词的原因。这个历史传统，也折射出了英国陆军创立之初“后娘养的娃”的地位。

尽管查理二世看到红衣军的军装，就联想到先王在断头台上喷出的鲜血，但自从他加冕英国国王，一直到1688年詹姆斯二世在光荣革命中被赶下台，王室却没有能力改变这支“国王刽子手”军队制服的颜色，而原因居然是红色染料的价格最便宜，国会也因此拒绝拨款“换色”。于是一袭红衣，就成为了英国陆军自17世纪一直到1902年这近三百年岁月中的经典形象。

通过上文的解释，我们知道了虽然红衣军在创立之初算得上是一支革命的力量， 不过制服上的红色其实并没有“革命”的含义。一些历史爱好者认为红色可以在作战中掩盖血迹，从而减少战友们血肉模糊的场面所带来的恐惧心理，这就更属无稽之谈了。这是因为，沾上血液的军服会变成黑色，这反而会加重观者的死亡联想。至于红色在视觉心理学中带给人的权威、庄重和大气的感受，则可谓是当初克伦威尔创立这支军队时的歪打正着了。不过后来英军也意识到了颜色给敌人带来的震撼效果，进入19世纪以后，英军制服从大红变成更富视觉压迫感的猩红，这也说明了他们的“与时俱进”。英国军事历史学家W.Y. Carman在他于1968年出版的著作《英军制服考》中，提到了红色的军事功能。他认为在线列对射时代，黑火药在爆炸后会产生大量的烟雾，严重干扰战场上的视线。而作为传播距离最远的颜色，红色可以让英军士兵识别敌我，从而起到稳固阵型以及保持士气的效果。需要指出的是，散兵战术普及之后，英军鲜艳的制服颜色，也使得他们成为了埋伏在暗处的线膛枪手的活靶。专门用于应对对方骚扰的来复枪兵，却被红衣出卖了自己的隐蔽位置。于是线膛枪部队效仿欧洲的猎兵装束，脱下自己的红色大氅，换上了绿色短衣，这就是一些来复枪团“绿夹克”绰号的由来。

强大战斗力的源泉

在《帝国时代Ⅲ》中，开局时期的英国实力一般，但一旦熬到了中后期，红衣军的恐怖实力令任何派系的士兵胆寒：每个红衣军只占一个人口，攻击力高达50，对骑兵还有数倍的攻击加成。在《帝国——全面战争》中。英军在肉搏、射击和对抗骑兵三方面的战力均高人一筹，综合实力堪称全派系第一。在《哥萨克》系列中，其他国家的战列步兵在严阵以待的红衣军面前，根本毫无胜算可言。其实，这一时期英军的装备相对于其他阵营而言，并无明显的优势可言，构成士兵主体的，也是来自社会底层的民众。那么红衣军强大的战斗力又是来自于何处呢?


美国民兵所装备的前装线膛枪，被误传为“肯塔基长枪”，实际上是在费城制造的

要了解这个问题的答案，就要先来了解一下滑膛枪时代步兵的基本作战方式。在英军的步兵操典中，共分为八个步骤：1.士兵们听从号令装填滑膛枪；2.维持现在的阵形行军接近敌阵；3.与敌阵距离约100米处，减缓行军速度；4.与敌阵距离约50米处停止；5.听从号令用滑膛枪对准敌阵；6.每列向敌阵一齐射击、再装填、再一齐射击（反复）；7.当敌阵十分混乱，阵形大乱之时，听从号令装备刺刀；8.全军突击。听上去有些简单，对于一名士兵，实现起来也并不困难。但让数千人组成的庞大军团在血肉横飞战场保持一个个队列，作出整齐划一的动作，不受身旁上演的死亡乐章的影响，真正的做到疾如风、徐如林、不动如山和言行禁止，这需要士兵极高的纪律性。“英军的光荣基本上来自严格的纪律， 以及士兵的冷静和顽强。确实，我们没有见过纪律可以相提并论的部队”，法国将军斐耶的上述评价，可谓是对红衣军战斗力源泉的最好论述。所以，红衣军在游戏里的高能力也算是合理的体现。


萨拉托加战役标志着散兵战术完全可以击败保守的线性队形

严格的训练与荣誉感的培养

在线列队形的滑膛枪对射时代，“面对面枪毙”式的战斗模式最考验的就是纪律，这个时候纪律是高于生命的，哪一方的求生本能一旦压过纪律，哪一方就要立刻崩溃。越是缺乏纪律性的军队，越容易在这种拼意志力，拼纪律性的交战规则中作鸟兽状散去。在第一次鸦片战争中，英军随军记者就记载清军无论拥有怎样的数量优势，一旦英军在两轮齐射后发动刺刀突击，就会立刻溃不成军。对于英军而言，规则是至高无上的存在。而对于封建军队而言，规则对于不知道为何而战的士兵而言是微不足道的，因为等级制度的存在，使得封建军队中有着无数比规则高得多的优先权。

拿破仑时期的法军是由不分阶层、为了保卫共和制度而团结到一起的人组成，以老带新的部队构成、成熟的士官制度构成了法军的基石。法国人就是靠着革命热情，用在旧势力看来是“杂乱无章”的纵队突击和散兵骚扰战术，瓦解了老牌封建国家组成的多次反法联盟。相对于共和体制下的军队而言，红衣军的构成还有很浓的封建等级味道——士兵全部来自于社会底层，而军官则大都是贵族出身。士兵中的主体是生活无着的失业者，其中一半是失业的农场工人、纺织厂工人以及商店学徒。在英格兰，无产阶级的出身造成士兵与军官之间无法消弭的裂痕，所以威灵顿曾说他的军队是从 “地球上的渣滓”中招募的。那么红衣军又是靠什么来赢得伊比利亚半岛战争和滑铁卢这两场决定历史走向的胜利，将代表着新型力量的拿破仑彻底打败的呢?



拿破仑战争中，由缺乏训练的新兵组成的法军，只能重拾线性战术，硬碰硬的结果，就是被红衣军彻底压制



骑兵在威灵顿的战术体系中，是用于掩护步兵侧翼的工具

第一个原因，在于高标准的军事训练。作为当时世界上最富裕的国家，拥有海洋屏障和强大海军保护的大英帝国，并不需要像强敌环伺的法国那样维持一支庞大的陆军，他们可以用充分的资源去打造一支质量型的地面部队。这一时期的红衣军战列步兵可以携带30发子弹，而俄国步兵只能携带6发子弹，从弹药配给数量上的差异上，也可以看到英军在质量上的压倒性优势（不过这一特点在《帝国——全面战争》中并没有反映出来，这大概也是出于平衡性的考虑）。红衣军从入伍到走上战场，至少要经过半年时间的严格训练，一个普通的英国列兵，就可以在一分钟时间内完成4次射击。同期的法国士兵通常只能接受两周时间的训练，甚至还没有掌握射击和队列的要领，就匆匆踏入战场。在战场环境下，遭受50%伤亡的英军线列依然可以坚持作战，而滑铁卢战役中法国的老禁卫军在同等情况下却彻底崩溃，这种战斗力对于其他国家的步兵而言是难以想像的。

第二个原因，在于对士兵行为的严格管束。大英帝国自喻为文明国家的灯塔，但它的军队却一直保持着残酷的体罚，其中最具代表性的就是鞭刑。在威灵顿公爵看来，鞭刑是将这群"渣滓"调教成自觉服从管束的合格战士的最好工具，"没有挨过鞭子的士兵，简直就是亵渎神灵一样的存在。"作为一个保留有60种死刑的国家，英国军队中的体罚种类同样也是花样翻新的，棍打、将受刑者绑在尖顶的木制框架上，在其四肢绑上重物以加剧痛苦的"骑木马"……体罚通常是在公开场合下进行，以起到震撼效果。

最后一个原因，就在于士兵的荣誉感培养。组成英军步兵骨干的是爱尔兰人，这些人入伍之前是衣衫褴褛、食不果腹的贫民。成为红衣军的一分子之后，穿上羊毛和亚麻布混纺而成、配有黄铜扣装饰的笔挺军服，有吃有喝，每天能得到1先令的"工资"。还可以跟随大英帝国的庞大舰队周游各大洲、各大洋，四处洗劫战利品……对于怀着"讨生活"目的加入军队的英国人来说，穿上这身红衣，已经可以让他们荣光无限了。

从编制上看，英军并不像普鲁士、奥地利那些传统军队那样，从现有部队中精挑细选出精英部队，使其与一般部队区别开来，英军甚至没有编制独立的掷弹兵部队（这可是在欧陆军队中很有优越感的兵种）。认可和尊重，只有靠自己的战功去赢取。与海军讲究的等级和血统相比，英国陆军所重视的是士兵归属感和荣誉感的培养：几乎每个步兵团都有其独特



半岛战争和滑铁卢战役中，英军的骑兵数量远远低于法军，但威灵顿很快就找到了抗衡法国胸甲骑兵的方法，这就是步兵方阵

的团徽、团歌、名言和礼仪，而最能体现部队荣誉的，莫过于加在番号前的头衔。

常见的部队头衔，通常是英国和殖民地的地名。由于陆地不与欧洲大陆接壤，英军无需采用法国的举国动员体制，在各地招兵之后，再将士兵分配到所需要的部队。需要募兵的时候，英军通常是在驻地周围的居民中挑选，这也是很多英军部队都是以地名作为头衔的原因，如牛津郡团（52步兵团）、约克郡团（51步兵团）。这些由同乡子弟甚至是拥有血缘关系的士兵们结合到一起的团队，其凝聚力和向心力无疑是强大的，颇有中世纪瑞士步兵的遗风。一些部队则是通过所立下的赫赫战功，而获得了象征荣誉的绰号，如"美洲森林人团"（60步兵团），善打恶战的"恶魔同路人"（88步兵团），以及因为擅长狙杀法国军官而获得"草蜢"称号的95来复枪团。

身穿呢子短裙作战的四个苏格兰团，是红衣军的王牌力量，虽然这一独特的民族服饰既不与军服上衣搭配，在战场中的摸爬滚打也不是很方便，但这点小问题，与它所象征的民族自豪感相比，就可谓是不值一提了。这一时期没有任何一支英军部队的勇猛指数可以与高地团部队相匹敌，其中最负盛名的，当属42高地团。这支部队身穿裙装的灰色方格，以及他们在防御战中的剽悍作风，使其在创立之初就赢得了"守夜人"的称号，之后被皇室授予"皇家高地团"称号，第一次世界大战在欧洲战场的卓越表现，又让他们获得了"地狱小姐"的美名。看到这里，相信玩家们很容易理解为什么苏格兰高地团会在各种战略游戏中作为英国的终极步兵单位登场了吧。

俗话说兵熊熊一个，将熊熊一窝，纵观这一时期的英军战史，很多战斗都是在指挥水平一般的情况下，由士兵用自己过硬的实力硬拼下来的。威灵顿执掌英军统帅大权之前，拿破仑均对以英国为首的反法联盟的指挥能力极端鄙视，但他却多次告诫手下将领不要小觑红衣军士兵的战斗素质："英军步兵的射击是那样的冷静，甚至在最紧张的时刻也事实上超越其他所有部队。进攻和防御中的坚毅和韧性构成了英军最重要的特点，并将他们无数次从由于无能的军官，荒谬的管理和迟钝的行动造成的失败中拯救出来。"内伊元帅也认为，"严阵以待的红衣军，其正面是不可撼动的"。

最能够体现红衣军实力的战例，当属克里米亚战争中发生在塞瓦斯托波尔要塞的战斗。面对俄国哥萨克骑兵的突击，仓促赶来迎战的93步兵团士兵在其指挥官的命令下，排出了对骑兵毫无抵抗力的两队横队迎战。接下来，映入正在高处观战的英国战地记者William Howard Russell眼帘的，



军事爱好者再现"细红线"

是这样一个堪称奇迹的景象：山下那两道细细的红线，成为了占据绝对数量优势的哥萨克骑兵无法逾越的障碍。他在新闻中这样描述士兵们的表现："他们的射击是那样的从容，即便在敌人的马刀即将从自己的头顶落下的时候，依然保持着绝对的沉着。两条钢铁装饰的红线，在波浪般的攻势面前纹丝不动，那一刻我简直不敢相信自己的眼睛。""细红线"（The Thin Red Line）因而得名，它也成为了红衣军团不屈精神的象征。《帝国时代Ⅲ》英国教堂科技中的"细红线"，可以以牺牲速度为代价，大幅度提高滑膛枪手的HP，这也是对红衣军坚韧作战品质的一种反映。

最后的辉煌岁月

腓特烈大帝开创的线性射击战术，让他的军队曾经横扫欧洲的心脏地带。超强的作战纪律，是普鲁士在强敌环绕的险恶生存环境中立足的根本所在。但当射程更远，精度更高的线膛步枪投入运用以后，线性队列似牢不可破的铜墙铁壁，此时就只剩下了机械死板、注重形式、墨守成规、缺乏创见等一系列弊端，在法国人灵活的散兵战术面前溃不成军，这也是一种历史必然。全盘继承了普鲁士军队衣钵的红衣军，却在线性战术已经逐渐被散兵战术取代的时代，展现了他们最后的辉煌。

其实早在美国独立战争中，英军就尝到了散兵战术的威力。美国人民纷纷购买由宾夕法尼亚州军工厂生产的长管线膛燧发枪（肯塔基长枪）用于自卫，他们依靠对地形的熟悉和强烈的爱国热情与英军周旋。战争初期的邦克山战役中，2500名英军分三批，以肩并肩的线列队形向固守高低的殖民地民兵进攻，其中的大多数人在进入射击距离之前，就被来复枪射杀。最终民兵撤出战斗的原因，居然是子弹告罄。要知道在线形战术时代，胜负在5轮射击以内就可以决出，根本就不可能出现把子弹都打光这种情况。发生在1777年的萨拉托加战役中，以农庄为掩护的民兵向暴露在开阔地中的英军发动突然袭击，统帅弗雷泽被当场击毙，英军铩羽而归。这场战役被誉为是美国独立战争的转折点，也标志着散兵战术完全可以击溃线性战术。尽管在正面对决中，民兵，乃至正规军都不是红衣军的对手，但正是民兵们对红衣军不间断的骚扰，让兵员数量严重不足的英军疲于奔命，最终英国政府不得不认可了美国的独立地位。



独立战争中，大陆军和法国志愿军在与红衣军的正面交锋中败多胜少

痛定思痛之后，英军开始提升用于反制散兵的轻步兵的地位，这一时期红衣军的每个旅配备都配备有三个轻装来复枪连，用于掩护线列部队。与这一时期的拿破仑军队相比，红衣军的主力依然是两队横列滑膛枪手，无论在军事体制还是战术上，均落后于浴火重生后的法国新式军队。在反法战争初期，和欧洲大陆封建军队类似的是，英军在对阵法军时均少尝胜绩。而在威灵顿执掌帅印之后，红衣军却成为了反法势力中的主力，也同时迎来了它最后的辉煌。

威灵顿给这支在新式战术面前显得力不从心的军队开出了如下三个药方：一是在战斗开始前不轻易暴露横队，其最常用的做法，就是将横队部署在山坡的反斜面上；二是将轻步兵部署在主力的周围，使之形成一个互为犄角的散兵防御圈；三是利用骑兵和地形来保护部队的侧翼。体现这些战术原则的经典范例，莫过于滑铁卢之战。事实上，威灵顿很少会对敌人采取主动进攻，摆好阵势，引诱对方主力部队前来决战，是他最为擅长的作战方式。从中我们也可以看到，《拿破仑——全面战争》中赋予威灵顿的"进攻好手"属性，确实有些美化的嫌疑了。有人认为"龟缩式决战"是公爵本人的性格使然，而从军事的角度去观察，就可以发现这是在更加灵活的法军面前，旧式军队获胜的唯一选项。



皇家禁卫军正在进行的阅兵式，他们依然保持着拿破仑时期的红色束腰上衣和熊皮高筒帽

在经历了长期的战争，尤其是在俄国损失了大量的老兵之后，法国陆军的质量也发生了变化。大量仓促入伍的新兵，使得需要"兵油子"来执行的散兵战术难以施展。为了士气的稳定和火力的密集，拿破仑不得不重拾线性战术。结果在牢不可破的红衣军横列面前，法军根本无法在军官的指挥下进行轮射，往往是一拥而上发动一次齐射之后，就只能选择刺刀冲锋，否则肯定会在接下来的对射中崩溃。事实上，在半岛战争中，两列横队的编制在大多数情况下都可以击退法军步兵乃至胸甲骑兵的冲锋，红衣军过硬的单兵素质，在其中发挥了决定性的作用。

曲终人不散

到19世纪末的时候，已经普及的后装线膛步枪，让传统的线列对射变得毫无意义可言。步枪精度的提升，使得"被发现"与"被毁灭"之间画上了等号，英军所身着的红色，无疑是给对方射手最好的目标提示，在19世纪末英国与南非白人移民为了争夺南非统治权而爆发的布尔战争中，红色已经从英军阵营中消失。在1902年大换装之中，红色制服彻底退出了历史舞台。

时至今日，我们只有在一些观礼场合，方能目睹红衣军当年的威严，其中最具代表性的，当属白金汉宫门前站岗的皇家卫队，这些气宇轩昂的士兵是英国君主立宪制度长治久安的象征，他们身上的红衣，见证了大不列颠的兴衰荣辱。"萧瑟秋风今又是，换了人间"，大英帝国昔日的辉煌，也只能让人们通过卫兵们身上恒久不变的红色去追忆。P

再见，传奇

——十年关口之际的WCG中国总决赛

■本刊记者 冰河

2010年7月23日，依旧是上海光大中心400多平米的大厅，依旧是彩灯闪烁人潮汹涌，一群又一群人从不同的地点向这里集中，一双又一双手在舞台下高高举起。这不是摇滚演唱会现场，也不是什么明星的见面会。这是一场体育盛事的现场，这里是WCG，这里是“三星电子杯”世界电子竞技大赛的中国总决赛现场，这是它在中国的第十个年头，这也是它告别过去走向未来的关口。

十年是一个容易让人伤感的数字，因为这个时间足以容纳很多变化，却还来不及变化得让人完全陌生。开幕式上大屏幕不断闪现出WCG十年历程的瞬间，从首尔（当时还叫做汉城）、大田、旧金山、新加坡、蒙扎、西雅图、科隆、成都……一幕幕或喜或悲的回忆，它让你闭上眼想起那些恍如昨日的场景，以及曾经拥有的理想、热血和雄心，却在睁开眼之后发现除了年龄增加了10岁之外，其它的却差不多在原地踏步。10年之前热心电子竞技的一群人如今要么功成名就，要么退隐江湖，要么唏嘘落魄，每个人都试图通过电子竞技实现自己的梦想或者野心，只是真正实现了的人少之又少。在现场我看到了曾经是中国FPS项目第一天才，如今却没几个人认出来的RocketBoy孟阳，还有第一个杀进“魔兽”项目决赛，为中国拿到第一个世界亚军，如今已经发福了的CQ2000郭斌，我相信他们看着那些熟悉或者不熟悉的面孔在台上全神贯注的拼争，或者在台下山呼海啸般的呐喊，很多人会想起十年之前的自己，想起自己已经失去了的青春，想起那些留在网吧、赛场、宿舍以及在路上颠簸的日子。正如在等待开幕式之前大厅中不断回响的It's my life所表达的那样，这就是我们的人生，它包含着希望、争夺、失落、欢笑和悲伤，让人留恋过去，却又憧憬未来，支持着我们在这个乱纷纷的现实中一步步前行。这就是属于我们的十年，这就是属于我们的WCG。

必须要说的是，WCG的中国总决赛场面越来越华丽了。如果资历够老，会想起从前在北京奥体中心羽毛球馆进行的中国总决赛。那时候我们都认定电子竞技是一项全新的体育竞技运动，因此也必须有体育竞技运动的姿态，在庞大的体育馆里为选手们加油喝彩，但却只能坐着或者站着，做一个真正的“观众”。随后是人民大学的体育馆，再到上海复旦大学的正大体育中心，以及现在的光大中心大厅，电子竞技与爱好者的距离越来越近，台上台下的互动越来越紧密，场内也不仅仅只有比赛和观众席，还有更多的娱乐活动让人体验电子竞技的魅力。电子竞技不仅仅是一项竞技运动，更是一个节日，让所有人找寻自己的欢乐。这正是如今竞技运动发展的流行趋势。



7月23日清晨，来自全国各地的电竞爱好者开始在这里聚集，WCG2010中国总决赛拉开战幕

如今的WCG，在项目上比过去丰富了许多，除了“魔兽”“星际”、CS、FIFA等历经十年考



在传统的比赛项目之外，越来越多的网络游戏项目也进入到WCG的比赛中，而这些项目的确看上去更好玩


开幕式上，大屏幕历数中国电子竞技征战世界的这十年，而从2005年开始，中国电子竞技迎来了第一个黄金时期，那一年中国人在新加坡拿到了第一个世界冠军



西雅图，那一年的回忆对所有人来说都是永远的痛，我们曾经距离传奇只有一步之遥……

验的老项目之外，《穿越火线》《地下城与勇士》《QQ飞车》等网络游戏也纷纷被引入WCG的比赛项目中。相对于传统的比赛项目这些新晋的网络游戏拥有非常庞大和集中的用户群，在画面表现力和对抗激烈程度也斯毫不逊色于老牌项目。可惜由于网络游戏项目的比赛往往仅限于国内，优胜者无法出国代表中国参与世界总决赛，这使得诸多网络游戏的比赛项目呈现出一种“自娱自乐”的色彩。尽管台上台下喊的不亦乐乎，可究竟谁能笑到最后，台下的人并不关心。而处在网络游戏和传统项目之间的DotA项目则显得有些尴尬。DotA项目如今在中国电竞爱好者中的整体人气已经超越了以往人气最高的“魔兽”项目，但由于是团体对抗，团队的品牌往往要高于个人的品牌，而团队成员的变动又会显著影响战绩，加上DotA项目的比赛时间偏长，不熟悉该项目的观众很容易中途失去兴趣离开，这使得人气旺盛的DotA项目在历届比赛中都处于叫好却不叫座的状态。同样是团队对抗项目的CS项目则更显露出明确的衰退之势，自2006年就未曾升级的游戏版本，年年发生人员变化的战队，加上形式和内容都类似，但画面更精彩的网络游戏《穿越火线》的挤压，如今的CS项目在走下坡路是不争的事实。自从曾经称霸全国的wNv战队在2008年发生动荡，核心人物Alex出走加盟Tyloo战队之后，吸收了wNv原部分队员的Tyloo战队在2009年于WCG中国总决赛中一举击败wNv战队获得中国冠军，而今年Tyloo战队扩编，两支战队同时获得中国总决赛入围资格。wNv战队则没有入围最终总决赛，风水轮流转，Tyloo战队成为中国CS项目的新霸主，但这支延续了wNv血脉的战队在国内比赛中的“英雄无敌”，正说明CS项目的后继无人，“星际”项目也是类似的局面。也许这两个项目需要更多的变化，WCG也需要更多的变化，刚刚推出的《星际争霸Ⅱ》可能是一个好机会。幸好“魔兽”项目还能保持WCG赛事顶梁柱的地位，诸多明星选手的出战让场内充满了欢呼和激动，只是看着日渐疲惫的Sky，“谁将成为他的接班人”这个话题已经浮出了水面。

2010年年初国家体育总局在北京召开了一个会议，确定了今后对电子竞技进行重点扶持的战略，对于中国电子竞技来说这是一件好事。随后电子竞技的国家队大名单也出台。但对于中国电子竞技来说，一个尴尬的现实在于：所谓的国家队却没有相应的全球性赛事认可，几乎所有的全球性赛事在中国都会自行主办选拔赛，即使有黑马出现获得冠军，但不在所谓的国家队大名单，也只能认可以国家队的名义出战。这使得选手和俱乐部必然长期以各种商业赛事为重，保持状态和名气。不过对于电子竞技这个新形态的竞技项目来说，出现这样的局面也能理解，几乎所有的现代竞技项目都经历过类似阶段。而且根据本刊记者打探，2010年出战WCG世界总决赛的中国选手，今年将全部领取公务护照，以体育选手的名义申领相关签证，大大提高了签证申请通过率。回想以往出现选手各找门路，以旅游或者商务的名义持个人护照申领签证，还动不动被拒签到溃不成军的往事，国家体育总局今年所实施的这项政策可谓非常实用贴心。希望今后此类务实的政策和措施能多一些才好。

虽然今年的签证将不再是一个问题，但在比赛结束之前，谁能去美国洛杉矶代表中国出



看着这些熟悉的文字和形象，很多人会想起自己伴随WCG成长的十年



观看比赛之外，赛场内还有专用的游戏体验台让观众放松一下。旁边站着的漂亮妹子也可以试试搭讪……

战还是个谜团。对于FIFA项目来说这不是太大的问题，根据本刊记者的了解，至今全国有意向参与FIFA项目比赛的选手不超过150人。由于设计和版本的限制，如今更多热爱足球游戏的人选择了《实况足球》。出现在中国总决赛赛场上的FIFA选手很多都是熟悉的老面孔。但即使这样，比赛中还是出现了一次争议，著名FIFA选手杨树超在进8强的比赛中，因为调整了操作控制，使得对手在赛后提出了异议。不过由于所调整的操作控制（自动传球设定）一旦选择是对双方选手同时生效的，因此这场争议最终在裁判调解下平息。倒是另一个争议成为了不大不小的丑闻。在网络游戏项目《穿越火线》的比赛中，裁判发现来自山东的日照陆虎队有一名队员使用自动瞄准自动开枪的外挂软件，当场取消其比赛成绩和资格。而山东日照陆虎队也在事后公开发布道歉声明，承认对队员的审查和管理不严，愿意接受任何惩罚处理。虽然以往的WCG历史中也有争议，但多存在于类似网络问题、分组问题等方面，类似此类直接作弊的行径尚属首次在决赛阶段中发现。网络游戏有不一样的精彩，同样也带来了不一样的无耻。

正如前面所提到的那样，《反恐精英》项目没有太多的悬念，从开始到结束基本上就是Tyloo两支队伍的表演时刻。其间虽然9ez等少数对手给他们制造了一些麻烦，不过两支队伍还是不出意外地进入到最后决赛中，最终Tyloo战队战胜了自己的分队Tyloo.raw，赢得了前往美国征战的机票。这一幕不由得让人想起几年前wNv战队称霸国内赛场的一幕，同样是一个俱乐部的两支队伍进入到最后决赛，同样是主力战队获得冠军。Tyloo的崛起其实是从前wNv战队称霸国内战场的翻版，但这种局面并不值得庆贺，延续wNv基因的Tyloo当然是出色的队伍，可即使是从前的wNv战队在世界大赛的征战上也并不算优异，那么Tyloo战队在国际战场上又能带给我们怎样的结果，这有些让人忧心。

《星际争霸》项目的比赛相对最近几年的战事来说要引人注目一些，这不是因为比赛本身比往年精彩，或者出现了什么新秀带来了惊喜，而是因为就在中国总决赛在上海召开之际，《星际争霸Ⅱ》也已经亮相期待已久的全球玩家眼前。那么《星际争霸Ⅱ》能否延续其前作在电子竞技比赛中的经典地位，就成了本届比赛很多人关心的问题。比赛本身并无太大的悬念，除了以往的万年常青树Pj沙俊春没有出现在总决赛赛场，其他被“星际”爱好者所熟悉的选手如F91、JayStar、LX、fengzi、Super等都来到了上海。2009年代表中国出战的S.C俱乐部两名选手Toodming和fengzi今年可能是因为没有Pj临场指挥（至少本刊记者没看到），在8进4的比赛中分别被淘汰。最终LX和F91两名老选手进入了最后决赛，对于曾经拿到过中国区总冠军，却因为签证申请被拒而未能成行的F91孙一峰来说，今年也许是他最后的机会，除了他越来越大的年纪之外，近在眼前的《星际争霸Ⅱ》取代《星际争霸》形势也是重要的原因。LX比F91年轻，可也是征战沙场多年的老将，当两名老选手在WCG的舞台上也许是最后一次为台下表演《星际争霸》的对抗时，谁胜谁负已经不再重要，重要的是比赛是否足够精彩。2比1，虽然冠亚军都已经拿到了前往美国的出线资格，不过还是更老也更拼的F91孙一峰笑到了最后。想来今年他不用再担心签证被拒签的问题，希望他能抓住最后的机会。

《魔兽争霸Ⅲ》项目永远都是处于压轴的地位，无论是抽签、分组、签到、转场都有无数的粉丝围观和跟随。没有其他原因，因为中国人在这个项目上实力足够强，有最好的选手，可以拿到世界冠军，可以满足中国人的个人英雄情结。Sky、Infi两名世界冠军无论走到哪里都有人上前索要签名，甚至连上厕所都会被堵在里面。虽然这一场面并不是第一次见到，不过看到女粉丝站在男厕所门口……还是挺让人会心一笑的。而几位著名选手的比赛在现场也是上座率最高的，无论是主舞台还是服务台，都会被蜂拥而至的观众挤满，甚至要站在椅子上才能观看。不过在淘汰赛开始没多久的采访中，WE俱乐部的主力之一，曾经代表中国出战2008科隆世界总决赛的“小胖”TED曾卓就证实了他即将离开WE战队的传言，原因是他的合约到期，因与俱乐部就续约问题没有达成一致而离开。作为“魔兽”项目中国最好的亡灵选手，他的离开也引来许多感慨。而在随后的比赛中，TED也先



副舞台上，Th000战胜Sky获得了决赛资格，而台下围观的群众则摇头、叹息、散去



比赛竞猜是个有趣的设置，某种程度上来说这是人气的测试台，而不是实力的测试台。奖品也很丰厚——三星手机



场外的交互展台上，依稀可见WE战队的形象海报。就在这个赛场，即将离开WE战队的TED，将他的队友Infi和Sky淘汰，拿到了前往美国的最后一张门票

淘汰了自己的队友，2009世界总冠军Infi王栩文，然后在半决赛中输给了老对手，2009世界亚军Fly100%陆维梁，与他的另一名队友，两届世界冠军、中国人皇Sky李晓峰争夺最后一张前往美国的出线门票。而Sky走到这一步也非常不容易，2010年对于Sky李晓峰来说并不算顺利，年初因为眼睛发炎，他每天不得不遵照医嘱减少训练，每天要“给眼睛滴五种眼药水”，对他的状态造成了一定影响。比赛开始后无所不在的粉丝也让他压力很大，虽然他依旧非常客气地为粉丝签名合影，但他的疲乏谁都看得出来。在副舞台争夺决赛资格的比赛中，Sky与Th000的对决吸引了超过200名观众围观，投影屏幕的前后都挤满了人，可惜Sky没能把握住机会，在两场大战中均落败，与TED展开了这场“两个只能活一个”的残酷对决。这场争夺第

三名的比赛某种程度上比最后的决赛更引人瞩目，两名即将分道扬镳的队友，两位战绩卓著的选手面对面。大多数人希望Sky能赢，因为他曾经带给我们那么多欢乐，不过也有不少人希望TED能抓住这最后的机会，在离开WE战队之前有机会争夺世界冠军，为自己的未来增加一个有分量的筹码。最终两场大战，TED2比0完胜Sky，拿到了去美国的门票。但即使比赛已经结束，仍有很多人久久站在台下不肯离去，他们就在现场“擎天柱之死”的电影音乐中，悲伤地看着自己的偶像失去了前往美国创造奇迹的机会。而Sky在比赛间内镇定地看Replay，签字认可比赛结果，默默的收拾装备，走出来向一直不离不弃的粉丝鞠躬，挥手，然后转身离去。这是一个悲情的场景，它将永留在WCG的10年记忆中，象征着WCG10年传奇的终结。至于决赛，虽然人潮人海，Th000以2比1战胜了Fly100%拿到了他第一个WCG中国冠军，但鲜花和掌声，都没有Sky离去的那一幕让人记忆深刻。

于是WCG2010中国总决赛，以及WCG中国的第一个十年就在这样一种气氛中结束了，不缺少欢呼，也不缺少遗憾。这十年我们看到了英雄的诞生和老去，也看到了台上台下的恩怨与纠葛。它留给了我们很多精彩，也留给了我们很多悬念。对于前进中的中国电子竞技来说，这是一个告别过去传奇的时刻，这也是迎接更多未来传奇的开始。下一个十年，我们都很期待。

电子竞技还远远没有到成熟的时候

——独家专访ICM总裁金亨锡

“WCG的下一个十年会怎样？”在采访之前，这个问题一直在本刊记者的脑海中挥之不去。走过了第一个十年，由三星电子主办的WCG世界电子竞技大赛在中国树立了绝对权威的地位，也获得了前所未有的成功。但在WCG引领着中国电子竞技事业走过第一个十年的时候，对电子竞技，对WCG来说，面临的却是一个充满迷茫的关口。WCG赛事本身的影响并没有出现消退，但是希冀于WCG带动中国电子竞技事业出现类似韩国电子竞技一样井喷式的大发展，这个目标却并未达成。从ESWC的逐渐没落，到CEG、WEG等各类联赛的悄然无声，中国电子竞技事业至今仍旧依靠WCG这一项赛事来拉动，对于WCG和它的掌门人来说，这并不是一个想要看到的结果。面对这样的疑问，WCG的主办公司ICM的总裁金亨锡先生接受了本刊记者的专访。由于曾经多次随中国队征战WCG中国总决赛并进行采访报道，金亨锡先生一见面就认出了本刊记者并称之为“老朋友”，在随后的采访中他毫不避讳地回答了记者的相关提问，甚至一些敏感的话题也不例外。



《大众软件》（以下简称大软）：金先生您好，这是我第九次采访WCG的中国总决赛，也看到了这些年WCG大赛在中国的发展，我注意到WCG的几个主要比赛项目都已经有了很长的历史，可能会面临着用户老化的问题，此外还有网络游戏的竞争，能否请您谈一下WCG在比赛项目更新上的打算。

金亨锡（以下简称金）：啊，你的资历比我还老啊，我是2006年才涉足WCG的运营的（笑）。这个问题也是我们相当关注的问题，比赛项目的设置一直是个争议很多的事情，在以往的历史中，我们也对此进行过调整。比如你可以看到今年我们就引入了手机游戏的比赛，过去也有各种网络游戏的正式比赛项目。但是基本的几个项目一直没有变，除了因为这些老项目的用户够普及，有很大的历史积累之外，游戏自身的属性也有很大关系。一个游戏是否适合竞技，不是简单就能判断出来的，现在的项目设置都是经过了很长时间的考验，证明了在平衡性、对抗性、场面表现等问题上足够优秀，所以才能坚持这么多年。当然新游戏的引入是每年都在考虑的，我可以给你透露个消息，你也知道《星际争霸Ⅱ——自由之翼》在这几天就要推出了，我们一直在考察这款游戏，并考虑在明年将它设置为正式比赛项目。

大软：这真是个好消息，不过据我所知，这款游戏在韩国推广得并不顺利，您就这么有信心一定明年能将它引入WCG么？

金：你说的是个事实，不过我们都知道，无论是韩国还是中国，都是暴雪公司不可能放弃的市场，现有的一些争议不过是双方的合作思路的分歧罢了。事实上双方都有信心将这款游戏尽快普及到电子竞技中，但现有赛事的模式对这款新游戏来说可能不是很合适，这就需要双方不断谈判，寻找到一个共赢的好办法。我们相信这个目标一定可以达成的，请你们拭目以待吧。

大软：2009年的WCG世界总决赛是在中国成都举办的，对中国的电子竞技起到了很大的推广和促进作用，那么能否请您结合韩国的发展经验谈谈对中国电子竞技事业的看法呢？如何才能促进中国电子竞技事业的发展脚步？

金：2009年的比赛的确很成功，让世界都惊叹于中国爱好者对于电子竞技的热情。谈到促进发展的问题，我觉得首要的问题在于政府的支持，作为一个新兴的体育项目没有政府方面的支持推动是无法想象有什么大发展的，中国政府在这方面的确做了不少工作，很多具体的措施也在一步一步落实，我觉得只是所有发展的基础。其次是整个市场盈利模式的建立，电子竞技在韩国的成功在于找到了一条很好的商业化运营模式，让各方面都获得了应有的收益。中国目前主要的问题还存在于这方面，因为市场经济环境下政府是不能过多干预市场的，这种运营模式的建立只能等待市场自己形成。要知道韩国也不是一年就找到这种模式的，而且中国的地域广大，人口又那么多，做一个大型赛事需要的工作可能更多，因此在这个问题上所有的人都不能着急，很多问题一步一步来，因为事情总是在向好的方向发展。只要有进步，就是好事，不能奢望一步到位。三星电子在中国支持WCG这么多年，就是凭着这种信心坚持下来的，获得的收益也是常人完全不可想象。所以我对中国电子竞技的未来前景非常看好，因为中国人能办好奥运会，办好世博会，在体育事业上有那么多发展，电子竞技也一定没问题的。P

▶深度关注

网游等级，被折磨的快感——论网络游戏中的等级

纵观当今网络游戏，10年间，行业已从石器时代发展到科技时代，各种类型的网游层出不穷，数量也与日俱增，但唯一不变的是网游的基础：等级。俗话说无级不成器，无论是目标感，或是虚荣心，都与等级直接挂钩，这就是网络游戏赤裸裸的中国国情。

■北京 黑血天蝎

等级，显而易见的目标！

玩游戏为的是什么？无论有多少种答案，影射的全都是：爽快！难道玩游戏还要考虑世界和平？这也太不给力了吧！所以，游戏制作者在设计游戏之初，特意设置了“等级”这一显而易见的数字目标，毕竟除了数字的大小，没有其他东西能这么容易的攀比了。故此，玩家为了更高的等级数字，可以无限地在同一个地方消灭同一种怪物，并且面对高等级所需要的超高经验数值时，仍然面不改色心不跳地保持淡定，绝对没有玩家会说制作者坑他、搞他、糊弄他。

《仙剑奇侠传》作为一款划时代的游戏作品，虽然只是单机游戏，但等级的概念在那时就已经深入人心了。曾经为了提升等级，一遍又一遍地读取存档重新解谜，只为将稀有宝物金蚕王（能够直接提升等级1级的道具）全部入手。其重制篇《新仙剑奇侠传》将等级的概念发扬到极致，众多帅哥美女在桃源村日夜等待，只为偷盗花妖的天香续命露，以合成金蚕王，让主角李逍遥能够学习到所有角色的技能。虽然游戏中只能显示最高99级这个数字，但《新仙剑奇侠传》当主角到达99级后，能够学习到其他3位美女之一的技能，此时等级回归1级。而通过3次99级这一过程，玩家可以学习到所有角色的技能，使自己能够在游戏中驰骋沙场，爽快无比！作为一款单机游戏，3次99级这个概念是无法想象的！这么高的等级，会给玩家带来多大的折磨感与谩骂声！但《新仙剑奇侠传》的结果恰好相反，很少有人抱怨制作团队，反而很多人都乐此不疲，觉得这个设定很有挑战性，很有趣。可见玩家对于等级这一数字目标是多么的执着。



《仙剑奇侠传》开场


《仙剑奇侠传》结局



《石器时代》的机龙宠物

时至今日，在网络游戏这个虚拟次元中，等级作为一个显而易见的玩家目标，从最初的越高越好，到现在的点到为止，虽然其宗旨改变了许多，但地位从未被动摇、取代过。

目标，招蜂引蝶的法宝！

当人有了目标，才会有精神和干劲，才会去努力。有目标，就是有欲望！无欲无求实属瞎扯，饿了不吃，困了不睡，这不是吓人玩嘛！

作为网游的运营商，必须通过研究消费者的心理，了解消费动机，才能够挣更多的钱。对于玩家的目标来讲，主要就是“玩得爽快”，为了满足玩家的目标，需要通过最直观的方式，让玩家领悟到“这款网络游戏能让你玩得爽快”的运营商中心思想。所以，运营商主要通过数字目标、效果目标来满足玩家的需求，而数字目标是显而易见，且最容易制作修改的，例如角色


《无尽的任务》，第一款有等级上限概念的网游

等级、经验值、技能等级等，玩家需要增加相对应的数字来接近自己的目标，此时运营商就可以在一旁谈笑风生坐等盈利了；而效果目标是游戏初期制作时设定的，非自己研发的游戏很难在这方面下功夫，例如玩家技能等级越高，攻击的效果越华丽等。所以，游戏制作商就选择了在角色扮演游戏中，与玩家亲密度最高的个人角色等级做试水，等级也就首当其冲成为数字目标中的切入点。

当网络游戏进入玩家的眼帘时，等级不能再用99或999进行设定，因为网游不像单机游戏，平衡性只要调整怪物AI、任务难度就可以轻松掌控。网络游戏的平衡是人与人之间的平衡，如若等级差距过高，数字目标效果将会失效，会让玩家觉得高不可攀，把玩家直接吓跑。故此，等级上限亦应运而生，1999年3月16日，世界第一款具有等级上限的角色扮演网络游戏《无尽的任务》，降落在地球所在的这个次元中。

《无尽的任务》号称网络游戏中的“第一”实乃实至名归，它几乎集合了所有网络游戏应该存在的元素，为后来的网络游戏当了一只合格的领头羊。《无尽的任务》以特别强调团队合作著称，游戏内玩家单枪匹马独闯天涯是行不通的，没有团队的合作，游戏是无法进行下去的。在游戏中的等级决定了玩家目标，等级让玩家有了组队的理由，也有了团队合作的理由。可惜后来的网游虽然都想尝试延续它的精神，但直至《魔兽世界》的出现，中间并没有哪款游戏做得如此出彩。但《无尽的任务》的许多设定，在此后的岁月中，逐步增加到其他网络游戏内，其中，等级上限就成为了一个既定的规则，更作为运营商衡量玩家游戏寿命的数据存在着。


越往后越难练级的《传奇》


高达几百级的《奇迹》


数年前曾经风靡一时的《红月》

游戏，因级生因级亡！

在网络游戏刚起步的阶段，角色等级被运营人员视为一个衡量玩家游戏寿命的主观数据，供给游戏的产品运营人员进行分析和掌控。那时的《石器时代》《传奇》《奇迹》《红月》等都将等级的数字目标发展到极致，没有最离谱，只有更离谱。无论是6转140级，还是400级或是1000级满级，实际上这些数字只需要一个Excel表就能拉出来的，但它的重要性并不在于此。

过去的运营商主要认为等级就是玩家的动力，越高越好，越高越刺激，越高玩家在游戏中消耗的时间越多，盈利也会越来越多……逐渐形成了一个畸形的理论循环。但当产品运营一段时间，游戏内的玩家逐渐成熟之后，会发现等级实际上只是玩家的一个数字追求，玩家玩游戏主要玩的还是游戏内容和玩法，而盈利只有在留住玩家之后才会产生。例如在《石器时代》中，玩家为了PK爽快，需要更高的宠物和更高的能力。这些玩家需求与等级目标直接挂接，玩家想要能力强，角色能力值要多，即等级要高；玩家想要PK胜算高，就要有强大的宠物协助，即宠物等级要高；玩家想要不同凡响的宠物，除了人民币购买外，只有5转时获得，即等级要高。毫不客气地说，除了角色等级和宠物等级，《石器时代》根本没有其他内容、玩法可言。

因为玩法简单，玩家目的单纯、直观，故满足玩家欲望的外挂便开始泛滥。虽然最初游戏曾尝试封锁外挂，但玩家的流失着实给运营商带来了很大困扰。毕竟对于以游戏时间收费的游戏来讲，每个玩家的支出是固定的，只有越来越多的玩家才能获得越来越多的盈利。所以在游戏玩法欠缺的时候，妥协是必然发生的，虽然游戏后期提高了等级上限，但升级所需消耗的时间与精力并不多。

网游行业的竞争是残酷的！《石器时代》最终还是被后浪推到沙滩上晒死了。在玩法各异的新网游面前，《石器时代》显得苍白而无力，逐渐对游戏失去兴趣的玩家，就算面对着5转140的吸引，仍然会选择离开。毕竟每天像个机器人一样挂在游戏里升级，已经到了没有任何追求的地步了，就算把等级增加到1000级，那也回天乏术了。

高等级模式影响了许多游戏，尤其是国内游戏和韩国游戏，高等级已经被视为一种规范，没有几转几千级，那根本就不叫游戏。此后东瀛人找到了突破点，在《石器时代》的基础上开发出《魔力宝贝》，这时世人才恍然大悟，运营方向才从以等级为特色转变成以玩法为特色。

转变，不安的选择！

实际上，《魔力宝贝》在最初运营测试时，仅有的60级等级上限让许多人觉得很不可思议，而运营商自己也在心里打鼓，担心无法吸引到玩家，担心玩家不会长时间在线，盈利降低。后来逐步将等级从60级依次提升到80级、90级、100级、120级甚至是160级，但日益减少的玩家印证了等级并非是让玩家爽快的终极目标。

不过《魔力宝贝》的成功在于它出现的时间与它多样的玩法，在竞争者少的情况下，对于游戏的成功是一种优势，而多样的玩法凝固住了一批死忠粉丝。当时在全民游戏都用外挂的情况下，大打绿色网游招牌，造就出《魔力宝贝》这一不朽的

经典传说。

但细数其多样的玩法，无非是技能等级、物品等级、职业等级、称号等级、职业交互。在这5种特点中，有4个特点仍然与等级相挂钩，可见数字目标对于玩家的动力是非同小可的。表面上玩家不再需要为角色等级惆怅，但实际玩家需要追求比角色等级数据量更为庞大的其他数字目标。意想不到的是，玩家普遍被低估了，玩家热情地追捧着这样的游戏数字设定。可见通过玩法多样性的影响，无论数字目标在Excel上是多么庞大，只要玩家觉得游戏非常有意思、有追求感，就不会计较什么，同时玩家的游戏寿命也增长了很多，不会因枯燥的乏味感而流失。

当看到玩法多样的游戏有钱挣的时候，许多游戏也开始对自己进行改版，增加新的元素。但并非所有游戏都是《魔力宝贝》，运营商们仍然对这种游戏模式产生质疑，毕竟角色等级这一理论巩固了许久，想推翻它是非常困难的。所以更多运营商选择了在保留角色等级的基础上，增加职业等级、技能等级、物品等级，根据游戏实际情况逐步展开。当时最为突出的，是网站新闻上几天就一篇游戏的改版信息，详细内容都差不多，无非是推出史诗级装备或者增加就职系统。

融合，与竞技类游戏合体！

网络游戏这个虚拟的次元，许多人都称之为另一个现实社会。在这个次元中，有名字、有等级、有装备、有职业、有物品，还有技能，无论是现实中存在的，或是玩家渴望的虚幻，都能装到这个虚拟的次元中，只不过这里经常会出现Bug。游戏制作者和运营商为了让游戏更具有可玩性，一直都在持续寻找突破口。


被外挂毁掉的网游佳作之一：《金庸群侠传》

从简单的升级打怪，到有职业的社会模式，各异的新颖想法层出不穷。更有人打破常规，设想固定角色等级，将竞技类游戏模式融入到游戏中，着重强调玩家之间的竞技，但又不缺角色扮演的个性特色，古老的《疯狂原始人》是所有此类游戏的先例。在不改变玩家角色个性特色的同时，抛掉等级、任务，主打玩家PK竞技，在刚刚推出时影响非凡，但由于等级固定，玩法单一，使玩家丢失目标感，玩家几天就腻味了，游戏推出没多久，就销声匿迹不知所以了。

虽然《疯狂原始人》的结局很悲剧，但它的设想仍然成为了现实。在这之后的部分网络游戏逐步向竞技类游戏靠拢，虽然没有抛掉等级观念，但却将等级对角色属性的影响力进行弱化，只可惜这些网络游戏主要都是角色扮演的休闲竞技类网游，例如《劲乐团》《劲舞团》《跑跑卡丁车》，游戏主要朝着休闲竞技的方向发展，缺少角色扮演的必要元素：玩家探索。而最近人气鼎沸的《地下城与勇士》将竞技类游戏和角色扮演类游戏融合到一起，在游戏内将角色等级与竞技分离，角色等级仅涉及到游戏内的挑战和探索。在竞技时，角色等级并没有任何功用，通过竞技时的天秤予以重置，而玩家在竞技时所感觉到的等级差距，主要是技能等级和装备等级的差距。这种竞技模式在玩家间口碑甚好，很多人都非常喜欢这种接近公平的对战模式。通过竞技对战，激发玩家对装备的欲望，促使其打装备、砸装备，引出与此欲望相关的游戏内容，增加玩家的动力。

PK对战是属于全民的运动，而不是只针对“高端职业玩家”而开发出来的项目。无角色等级观念的PK对战，必将成为日后的主流，从《地下城与勇士》《梦幻龙族》到《龙之谷》，这种观念将越来越深入网络游戏内。

玩法，舍弃等级限制后的产物

随着网络游戏逐步成熟，只依靠等级取悦玩家的游戏逐步成为了历史。通过游戏运营商统计的数据，游戏开发者将游戏的开发方向转向了游戏内的玩法规则。

在等级上限问题上举棋不定的《魔力宝贝》

当大神暴雪推出《魔兽世界》时，时间收费模式的网络游戏彻底颠覆了角色等级必须高的时代。虽然《魔力宝贝》曾经有过60级封顶的时代，但运营商在角色等级上限的决定上左右徘徊，举棋不定，最终仍然决定大幅度增加玩家等级上限，以至于许多即将满级的玩家屡屡丧失自己的目标，造成玩家流失。而《魔兽世界》在60级这个程度停留了许多年，至今WLK的等级上限也仅仅是80级，对于以前的一



结局悲惨的《疯狂原始人》

些游戏来讲，80级只不过还是个新手。

在运营商调控玩家等级上限时，普遍都会根据过去经验，对玩家角色等级占比进行分析。以前大多都是满级玩家占比达到20%时，运营商就会调整等级上限，而现今，除非满级玩家占比达到70%，否则很少有运营公司增加玩家等级。怕就怕挫败玩家的数字目标，因为当玩家即将接近自己的数字目标时，他的动力会越来越高。但如果在玩家还没有达到自己的目标时，突然增加数字目标，会使玩家增加挫败感，会让玩家认为自己的目标被动地拉远了，有的玩家便会放弃自己的目标，造成玩家流失。

《魔兽世界》在提升等级上限时，降低了原有等级内的所需经验值，即降低了这部分的升级难度，增加了没有满级的玩家动力。已经满级很久的玩家通过等级上限的提升，找到了第二个直观的数字目标，从而有了事情做。这样一举两得的方法，顺利地降低了由于提升等级上限而使玩家增加的挫败感。

在《魔兽世界》的游戏玩法方面，暴雪一直在不停地调整游戏内的职业平衡、增加任务类型、调整任务类型的合理性。每次更新时，总会看到某某职业的某个技能被调整，只为了在PK对战中，职业与职业之间能够更加合理，避免出现一段时间某个职业最强，一段时间这个职业又被打回冷宫的情况；而《魔兽世界》终归是角色扮演类游戏，如果任务系统不够出彩，那就太对不住暴雪的神名了！所以玩家经常会在完成新版本的任务中，感受到充满特色的新任务类型，例如骑飞龙炸基地、借助第三人称物体完成任务等。此举主要是为了降低玩家的任务疲倦感，试想一款世界观非常庞大的游戏，如果任务类型全都都是打怪、跑迷宫、杀Boss的话，玩家总有一天会因为无聊而离开的。

但是，无论玩法规则如何修改，数字目标时时刻刻都会依附在这些玩法内，角色等级、技能等级、装备等级等。玩法一直都被等级这个框子框住，想要找到突破点，就要找到还有什么东西能够满足玩家的欲望。毕竟厂商要盈利，要人来玩，要人来消费，如果满足不了玩家的消费欲望，厂商就不能赚到钱，就会亏损！这是显而易见的相互作用力，不过还真有人就敢逆流而上，暂将角色等级抹杀，寻找新的游戏规则突破点。

昙花一现，无等级概念的网游

2001年，由游龙在线开发的《金庸群侠传Online》，将无等级的理念带入到网游中。作为中国首款无等级武侠网游，《金庸群侠传Online》的游戏玩法与当时市面上的其他主流网游大相径庭，没有角色等级，主要以各帮派的技能为卖点，提升技能等级，再学习新的技能，类似于技能树模式。尽管没有显而易见的数字目标，游戏在当时凭借新颖的玩法，得到很多玩家的支持与喜爱。但不幸的是，《金庸群侠传Online》之后再也没有任何一款类似的网游佳作推出，毕竟无等级概念的网游，需要有独特的玩法、特点才能够吸引且留住玩家。《金庸群侠传Online》不但拥有金庸强大的剧情支撑，以及一群金庸武侠迷的追捧，而且在当时的网游环境下，其拥有着与众不同的武侠技能招式，能够给予玩家强烈的新奇感。好奇的玩家在游戏中尝试探索，并消耗掉那些萌生出来的新奇感，当新奇感烟消云散时，玩家大多已经接触技能系统到很深的程度了，很容易产生沉迷现象，无法自拔。对于运营商来讲，玩家能够玩到这种程度，已经属于游戏的高活跃度用户了，即主要消费群体。遗憾的是，《金庸群侠传Online》并没有成为全民网游，由于外挂泛滥，游戏还是被后浪推到了沙滩上晒死了。

此后，无等级概念网游在饱受高等级网游熏陶培养的人类思想中，其可拓展性被认为非常低，系统玩法的策划难度相对较高，以至于没有人愿意去效仿这类游戏模式。庆幸的是，网络游戏一直在可持续发展的状态中，人们也逐渐抛弃了高等级网游的概念，与此同时，无等级概念的网游又一次脱颖而出了。

这一次无等级概念网游的提出，是远在大洋彼岸的东瀛人提出的。这些东瀛人一直都很敢于尝试，他们追求新的游戏突破点，制作全新意义的游戏，虽然经典的游戏屈指可数，但东瀛人做的游戏往往充满特色。2006年初，打着4D无等级概念的网游《树世界》公测了，很多人都在感叹它的超前游戏概念，就算现在与一些朋友聊起《树世界》，仍然会感叹它的超前精神。

《树世界》是由史克威尔艾尼克斯制作的4D无等级概念网络游戏，它除了普通3D游戏的画面外，包含了第四个维度——时间。玩家所建立的个性角色，随着游戏的时间流逝，该角色的成长、外貌、任务、活动、环境等都会随着发生变



《九阴真经》，技能多不怕，就怕都一样

化。这一独特系统主要是在无等级概念游戏的基础上增加游戏玩法的设定。但《树世界》在中国最大的障碍，是它的目标感与上手难度。经历过诸多高等级设置网游的玩家，对于数字目标是非常敏感的。当一款游戏丢失这种直观的数字目标后，玩家首先是好奇，其次是寻找另外一个直观目标。但《树世界》属于4D游戏，在拥有时间的概念下，游戏本身的进度就很慢，再加上繁杂的职业技能、灵魂寄托等游戏元素都位居中后期，玩家的新奇感很容易消失。当新奇感全部消耗掉时，很多人都还没有在游戏中找到另一个直观目标，由此促使玩家失去兴趣，从而离开游戏，产生流失。对于《树世界》来讲，可谓是生不逢时，自身太过超前，无法适应当今网游社会现状，被推到沙滩上晒死只是时间问题，只是没想到会是这么快！《树世界》只在中国存在了5个月便关闭了，至今它停止运营的原因仍然是一个谜。

纵观无等级概念的这两款游戏，《树世界》和《金庸群侠传Online》一个英年早逝，一个因挂而亡，虽然都属于昙花一现，但它们却拥有其他游戏所不及的特色玩法。毕竟作为失去角色属性特色的无等级概念网游，若想要一枝独秀，必须拥有丰富、充实的内容，否则根本无法满足玩家的欲求！更别提运营商盈利的问题了。

所幸的是，在玩家的口碑中，《树世界》和《金庸群侠传Online》的评价都非常好，并且玩家对无等级概念网游充满了好奇与期待，更对于这两款网游的昙花一现表示遗憾。无独有偶，尽管无等级网游在业内充满了质疑声，但在2010年年初，仍然有两款无等级网游同期上市。

革新，无等级概念网游的试水

2010年，网游10年，两款国产无等级网游《九阴真经》《上古世界》映入众人的眼帘，仅是它们高举的革新网游规则旗号，以及宣扬无等级网游的口号，就已经获得了不少关注度。

从两款游戏的名字中可以看出，一款是中国武侠类网游，一款是魔幻类网游。作为无等级网游，本身已经失去了一个角色属性特点，所以它的玩法必须充满特色。先不说这两款游戏山寨了多少内容，纵观这两款游戏的玩法特色，就能获悉它是否会昙花一现了。

《九阴真经》主打修炼武艺，玩法自由。实际上，除了无等级概念网游运用技能树这一玩法外，许多角色扮演游戏也都相继使用了技能树这个玩法。对于玩家来讲，技能多并不可怕，最可怕的是技能太多，而且都长得一样。所以游戏制作者往往会避免出现重复类型的技能，或者出现过多的枝杈，以免玩家在选择技能时不知所措，或者某些技能无人问津，其实最主要的是为了调整游戏平衡时能够容易一些。所以说，技能树系统虽然充满多样性，但是技能树再大，它也成不了地球，在技能树遍地生长的今天，再在其上做文章或许已经有些Out了。而在玩法的自由性上，无非是多支线的任务系统。对于伟大的玩家们来讲，无论任务系统有多庞大，总会有做完的一天，而在系统制作时，过于繁琐的NPC判断反而会使游戏容易出现Bug。所以任务系统往往都是固定的，如果有一天任务系统提高了NPC的人工智能，或许那时候任务系统才会被大更新吧。

在《树世界》里生孩子，看起来比某些网游要温馨不少

《上古世界》主打行为决定发展，游戏中，玩家的行为可以决定角色的发展方向。不过，就目前的情况来看，游戏主要以角色对立与角色技能等级这两个玩家目标作为宣传点。可见《上古世界》的运营人员很懂得抓住玩家的欲求。但也因为如此，游戏的特色显得苍白无力，或许这就是无等级概念游戏给所有游戏制作者带来的强大挑战吧。

两款无等级网游的同期上市，将无等级概念网游又一次推到了风头浪尖上。对于无等级概念网游的试水，影射出网络游戏制作商急于找到新型网游突破口的欲望。毕竟现在的网游，无论是开发或是市场宣传，都在逐步走入瓶颈，如若找不到突破口，网游永远是换汤不换药。说白了，运营商如若坐吃山空，只能看着自己的荷包越来越瘪。





《树世界》并不是第一款无等级概念的网游，但它无疑是最出名、“死”得也最快的一款

现在没人能够预言未来的网游会如何发展，但从一些游戏制作上可以看出，网络游戏逐渐在改变，许多有等级限制的游戏，会在某些设定上追求无等级概念，可见无等级概念网游的利用价值。毕竟无等级概念网游在玩家的融入性上来看，是充满优势的。如果有一天，无等级概念网游崛起，那时的网络游戏将会变成一个什么样子呢？



号称无等级的《上古世界》，这款游戏同时也被众多玩家称为《魔兽世界》的高仿之作

未来，网游构建第二社会

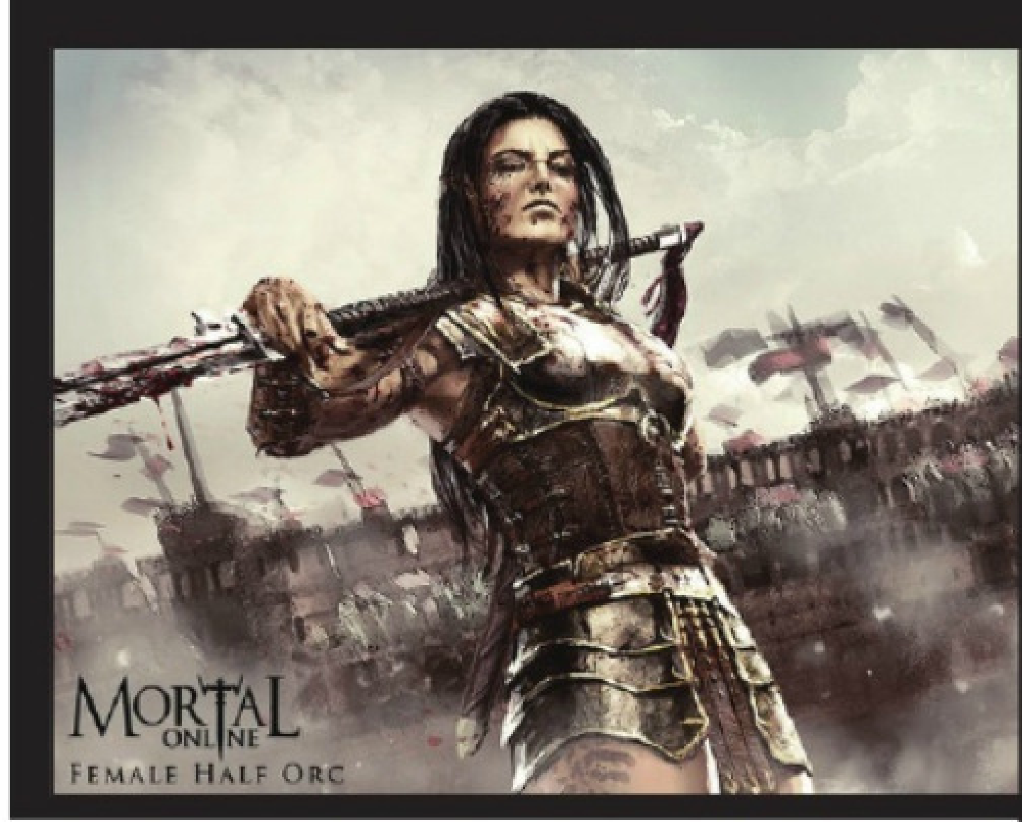
近几年网终间兴起了第二社会说，并且随着互联网的发展，第二社会的生成是有目共睹的。本身第二社会是由网络游戏和虚拟社区所组成的一个单独次元，但日益成熟的虚拟社区逐渐开辟出属于自己的次元，网络游戏无法与虚拟社区融合，虚拟社区无法接受网络游戏中的阶级斗争与利益纷争。所以网游无等级概念势必成为一种趋势，而这种趋势将作为第二社会的雏形，让众人所接受。

2010年，由瑞典Star Vault公司开发的《Mortal Online》（凡间Online）即将公测，其成为许多今日仍钟爱无等级网游人们的追求。《凡间Online》是一款以第一人称为视角的现实派网游，其亮点是游戏拥有强烈的代人感与真实性。虽然游戏的玩法宣传与其他无等级概念网游如出一辙，突出自由性与技能等级，但《凡间Online》所提到的代人感与真实性是包括《金庸群侠传Online》和《树世界》都无法达到的玩家感觉。就算是当前的顶级巨作网游，代入感还没有CS的代入感强烈。当你在CS中扔雷时，能够感受到战友间强烈的配合、消灭敌人的冲动与胜利的期待；但当你在《魔兽世界》中消灭掉伊利丹时，无法感受到这个世界的变化，你只把它当作掉装备的一个怪物。真实性方面，游戏不会刷新出已经死掉的怪物，部分Boss是唯一的，并且玩家还能够随意选择自己的道路，就算你学到了烹饪技能打算做厨师，你仍然可以因为身无分文而抢劫另外一个玩家。

遗憾的是，《凡间Online》应该不会在国内上市，并且该游戏持续跳票，内测时曾被媒体爆出完成度太低的事件。不过，类似《模拟人生》的游戏模式终将会以第二社会的最终形态而诞生。只有到游戏内的所有虚拟角色都有高水平的人工智能时，玩家才可脱离等级的束缚，在游戏内自由自在地玩耍，满足不同玩家的欲望。

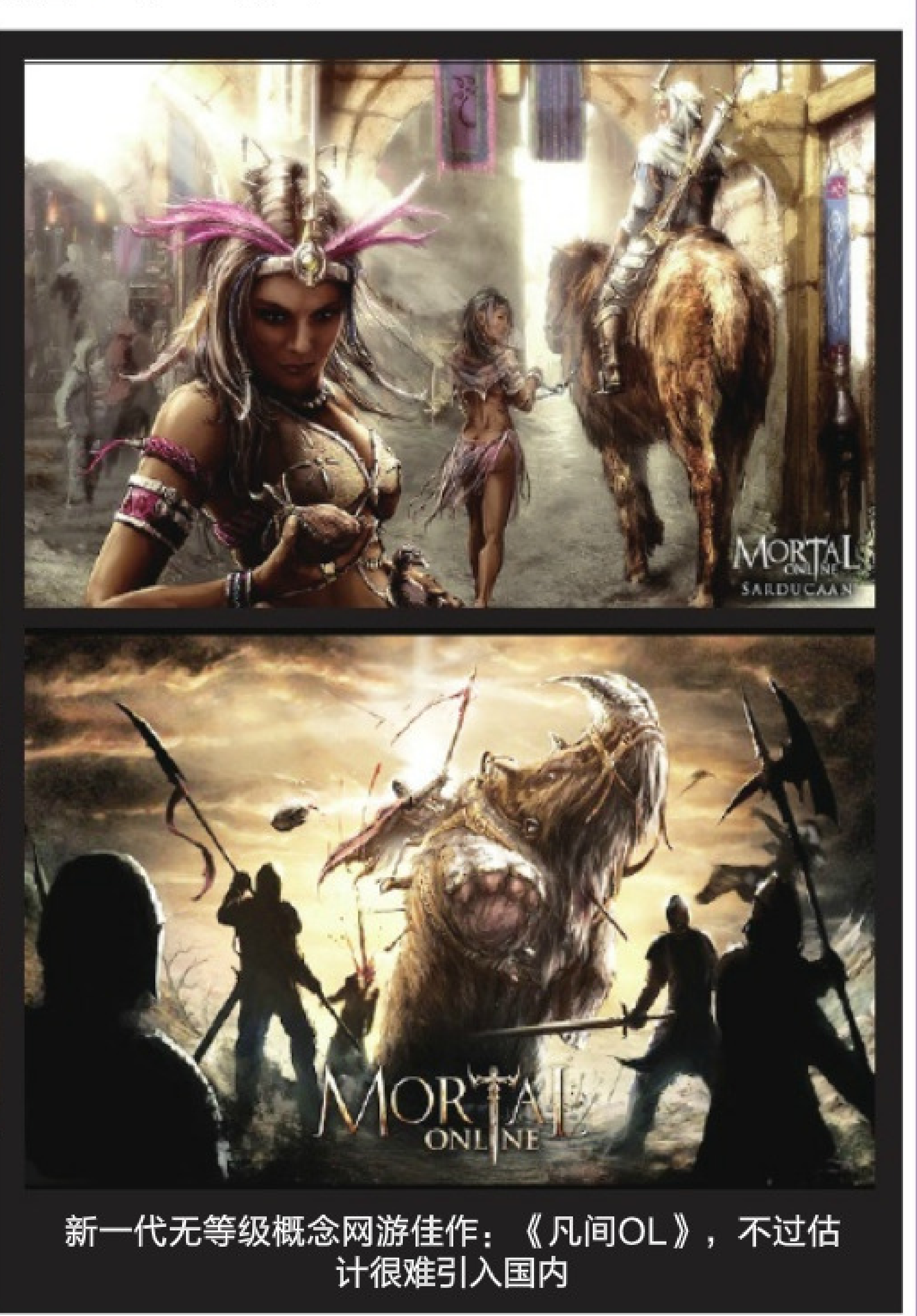
等级，玩家无奈的选择

等级的存在，主要是为了增加运营商的盈利。当等级没有它存在的价值时，运营商可以轻而易举地把它从Excel内直接清空，或者用新发现的、能让玩家更愿意掏钱的目标予以替换。对于玩家来讲，等级这东西全都是逼出来的！许多人嘴里抱怨着等级难练，但为了日后的爽快，不得不去练级。当觉得这款游戏玩法枯燥，失去意思的时候，自我安慰地说："不就一堆数据么！无所谓嘛！"殊不知，这些数据包含着自己的青春与苦闷。其实无等级游戏不是不可以做，只是目前来讲，这种游戏类型实属另类，但无等级网游模式终究会成为一种趋势，造就新的网游变革。值得欣慰的是，这一天的到来近在咫尺。



在网游等级制的战斗中，玩家往往是被折磨还要笑的受害者，只不过是想找点乐子，却还要忍受如此强烈的精神摧残，非常痛苦。游戏运营商往往是矛盾综合体，既想通过高等级让玩家长期在线掏钱玩游戏，又想让自己的研发团队颠覆传统，制作出独特玩法的新网游吸引住玩家，使自己盆满钵满，但这个需要游戏制作者挖空心思才能办到，希望很渺茫。不过，未来的网游行业绝对不会仅局限于当前的状态，一定会继续前进，更甚者发展到所有一切都无需数据目标做诱饵，完全依靠游戏的玩法内容吸引玩家、满足玩家的爽快欲望。但那时就需要游戏制作者必须拥有更加丰富、独立且特色鲜明的策划大脑，以增加新的游戏元素来替代现在的数字目标：等级制。网络游戏行业的未来，就让我们一起来期待吧！10年后的2020，网游20年，又会是一个什么样的格局呢？需要你我一同来见证！P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）



新一代无等级概念网游佳作：《凡间OL》，不过估计很难引入国内

巫妖王之怒五人副本攻略——雷光大厅

雷光大厅隶属于奥杜亚副本群，位于风暴群山的北边，必须有飞行坐骑才能过去。副本入口偏右一些，面向南边，比较好找。

一、小怪特色



这个副本的小怪很恶心，首先在1Boss位置有很多风暴冶炼谋士，它们会给玩家释放电焊的技能，带着电焊Debuff的玩家不能动，一动就会受到持续的伤害。其次还有很多会击退（愤怒的蒸汽狂怒者，在1Boss后）以及群恐（泰坦钢突围者，2Boss后，需要玩家触发激活）的怪，一不小心就Link到其他怪，最后就是在3Boss后的泰坦钢先锋，它们会击飞，会投毒矛，物理伤害也不俗，而且怪物扎堆兼有各种巡逻，一不小心就要灭几次，总之要步步为营，稳妥为上。

二、Boss攻略

1.毕亚格林将军

Boss会带着两个小怪，在副本进门不远的环形平台上以U字形路线巡逻，开口的自然是玩家进入副本后的位置。Boss经常会像抽筋一样给自己充上间歇电能，走上一会间歇电能又会消失，所以此Boss便有了两个难度不同的模式，在Boss身上有间歇电能时自然要强不少，但有个成就。

Boss有32.3万血，主要技能有：战斗姿态：增加攻击速度25%；狂暴姿态：增加伤害25%；防御姿态：减少受到的伤害25%；旋风斩：每秒对附近的玩家造成75%武器伤害，持续8秒，三种姿态下都有可能出现；法术反射：反射下一次魔法，只在防御姿态下使用；冲锋：对随机玩家发动冲锋并将其击晕，三种姿态下都有可能出现；击退，将周围所有玩家击退一定距离，并造成3k左右伤害；致死打击：对当前目标造成300%武器伤害并降低治疗效果50%持续





5秒，三种姿态下都有可能出现；拳击，使目标5秒内不能施法，三种姿态下都有可能出现。另外要注意的是，这个Boss有正面的顺劈斩。

战术比较简单，由于Boss的两个跟班不吃任何控制技能，所以一般要优先杀掉，尤其是Boss在充能模式下，如果Boss是在普通模式，两个跟班可以让Tank先拉着，杀完Boss再打。据说小怪会给Boss上Buff，但不知道是提升伤





害还是回血，总之强队的话不会在乎这点，弱队的话就先杀掉跟班。另外由于Boss会击退，且跟班会电焊技能，所以远程就别往上凑了，Tank最好背靠着平台边上。放心，这里是不会被打下去的。另外由于选劈斩的关系，近战就不要站在Boss正面了。

最后提醒下，这个Boss是可以跳过的，当Boss巡逻到左侧或右侧的顶端时，玩家可以从另一侧跑绕过去，当然你得把小怪清干净。

Boss成就

电光一击：在雷光大厅的毕亚格林将军充斥着间歇电能时击败他。

Boss带着间歇电能且在狂暴姿态下，对于装备很一般的坦可以做到一击必杀。所以只要Tank够硬，这个成就的难度并不高——当然治疗也得好点。

2.渥克瀚

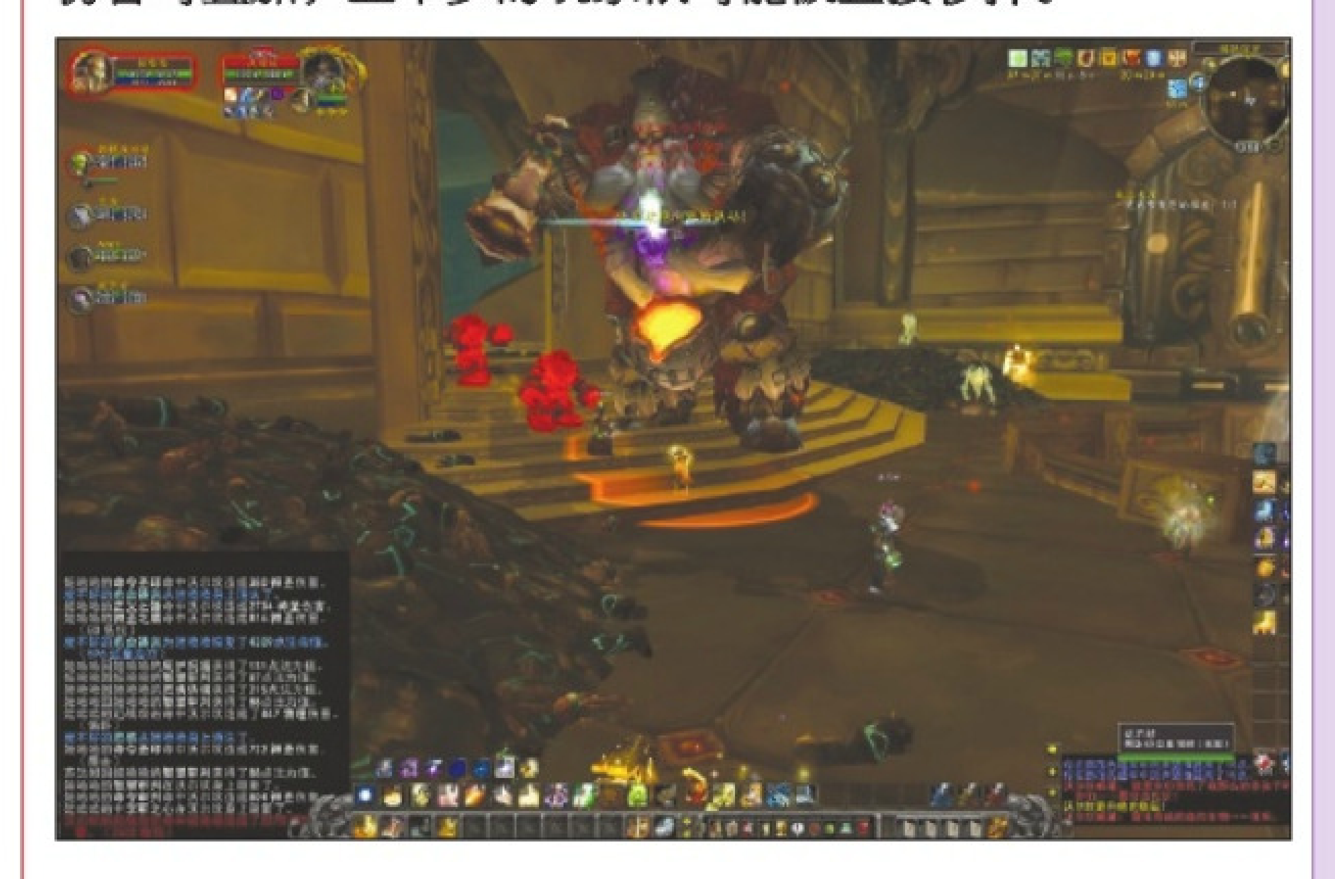


过了1Boss后，会看到一个全是熔岩怪（名曰熔渣）的房间，这些熔岩怪血很短，但是死的时候会爆炸，基本上四五个一起爆炸就能造成2万以上的伤害，而且这些怪刷新速度很快，所以一般是全队先保持密集队形，由Tank将路上的所有熔岩怪带走——拉的越少越好，到对面后



DPSer负责把它们AoE掉，注意DPSer要与熔岩怪保持足够距离，Tank要开保命技能。另外要注意身后，别光顾着躲避引到后边小怪，特别是会击飞的愤怒的蒸汽狂怒者。

Boss有38.8万血，主要技能有：锻炼，Boss每隔一段时间会冲向它的铁砧，然后召唤出两个熔火魔像，在熔火魔像被杀死后会变成易碎的魔像，易碎的魔像不会动，也无法攻击玩家和被玩家攻击；激化，使熔火魔像的生命值提高30%；破碎践踏，Boss血在30%以下时施放，这个技能本身会对所有玩家造成5k左右的AE伤害，同时还会震碎那些易碎的魔像，并对魔像周围的玩家造成1万左右伤害，伤害可叠加，血不多的玩家很可能被直接秒掉。



这个Boss设计得很矛盾，或者说Boss召唤出来的熔火魔像很多余，它们除了会给治疗稍稍增加一些OT上的麻烦以外再也没有其他功能——几乎没有玩家去打魔像，都是直接Rush掉Boss完事，但偏偏Boss最强力的技能需要玩家打死熔火魔像才能触发……本人这个Boss打了几十次，遗憾的是还从来没见过易碎的魔像长的什么样子。

此外，在杀掉2Boss以后，楼下那个充满熔岩怪的房间便停止工作，所有熔岩怪全部消失且不再刷新。

Boss成就

易碎不易碎：在雷光大厅的渥克瀚击碎4个易碎的魔像前击败他。

只要玩家不打熔火魔像，那么理论上说永远都不会出现易碎的魔像——当然这么打Tank和治疗都受不了。所以DPS高一些就能轻松完成成就。

3.埃欧纳

Boss有43.1万血，战斗分为本体和散化两个阶段，主要技能有：闪电球，随机对个玩家使用，造成5k左右伤害；静电超载，对一个随机玩家使用，在10秒内造成每秒3k不到的伤害，同时周期性地对附近所有队友造成3k的

AE伤害。10秒后产生爆炸，对8码范围内的所有玩家造成2500左右伤害，同时附带击退效果；散化，Boss分散成埃欧纳火花，转入散化阶段。



Boss在本体阶段时很简单，闪电球伤害也很一般。散化以后，Boss分散成很多电球，这些电球免疫所有伤害（注意是免疫，不是无





法攻击），而且有仇恨，一般是去找治疗，每个电球会对靠近它的玩家造成每半秒几百的伤害（可叠加）。散化阶段持续大约15到20秒，所以玩家只需要往后跑风筝这些电球即可，Tank风筝空间不大，不过一般电球不会去找Tank的麻烦，除非Tank放了什么AoE技能，比如坦骑的奉献之类，如果有电球找Tank，可以绕个小圈子，或者干脆硬挺。时间过了以后电球会回到Boss散化时的位置重新组合，再次进入本体阶段，继续正常打Boss即可。

4.洛肯

Boss有51.2万血，对于装备一般的玩家来说就是个灭团杀手。主要技能有：弧状闪电，有点像闪电链，首击造成4k不到的伤害，然后被击中的玩家获得一个持续4秒的Debuff，Debuff结束后“有几率”电击另一个玩家造成同等伤害；闪电新星，对20码内的所有玩家造成10k到12k的AE伤害；脉动震击光环，使玩家受到的伤害提升25%，持续10秒，每10秒施放一次，也就是说这个光







环是永久存在的；闪电光环，每秒对所有玩家造成一次AE伤害，伤害数值取决于玩家和Boss的距离，站在Boss脚下大约每秒1k左右，每码增加至少200的伤害（个人感觉）。

这个Boss一般有跑位和硬打两种战术。跑位战术就是开打后所有人站在Boss脚下打，一看见Boss开始读条闪电新星（4秒左右），所有人立刻朝一个方向猛跑，等Boss放完闪电再回到Boss脚下继续打。这种战术一般是在装备等级不够时才采用的，因为这个战术很复杂，而且对玩家的操作有一定要求。

另一种硬打的战术就不多说了，尤其是队伍里若是有猎人或萨满开自然抗是最好，或者干脆就是装备够强可以硬扛，那完全可以无视Boss技能Rush，治疗累点，需要全程群刷，如果DPS稍差治疗可能会OOM。

Boss成就

死得刚刚好：在2分钟内击败雷光大厅的洛肯。

只要治疗够猛、DPS够狠、Tank够强，且采用硬打战术，那么这个成就很简单。如果是采用跑位战术的，那么这个成就是不可能完成的。P



巫妖王之怒五人副本攻略——紫罗兰堡

紫罗兰堡是在漂浮于天空的城市——达拉然内的5人小队副本，祈伦托监狱守卫正努力抵挡着受命于玛里苟斯而入侵的蓝龙军团，它们正使用魔法之门穿越紫罗兰堡并且试着破坏出口以进入受魔法保护的达拉然。

跟TBC时的黑暗沼泽（18波）很像的副本。3个Boss的前面2个是从6个Boss中随机挑的2个，只有最后的Boss是固定的霞妮荀莎。

一、小怪特色

因为这就是一个复刻版的18波，有18波小怪。小怪有时候是一个大家伙单独出现，有时候是四五个成一组出现，但它们没有什么特别强悍或者技能特别古怪的，实力都很一般，唯一能值得一提的就是有几个小怪会群体击退。

打过第6波、第12波小怪后，会从房间中央刷出来一个无法被攻击的苍蓝破坏者，它会跑到一个Boss前边解除封锁门，释放出一个Boss。而第18波小怪清光后，最终Boss霞妮荀莎即会出现。

二、Boss攻略

1.伊锐坎



一个萨满型鸟人，带着两个跟班，自己有43.1万血，跟班6.3万血，左边第一个门出现。

主要技能有：1.治疗链：最多为3个目标（也就是所有）加血，可被打断。2.大地之盾：以大地护盾保护一个目标，使被保护者受到近战攻击时恢复生命力，总共可使用20次，持续2分钟。3.大地震击：以震荡性的能量震击敌人，并造成自然伤害，使其正在施放的法术被打



断，且在2秒内无法再次施放。4.嗜血术：使自己和跟班的近战、远程攻击和施法速度提高35%，持续20秒，可被驱散。5.破除羁绊：破除20码范围内所有缓速、控场和昏迷效果。6.风暴打击：立即挥动主、副手武器攻击玩家，同时使目标受到的下两次自然伤害提高20%，持续12秒。7.闪电箭，以闪电魔法攻击玩家，对其造成自然伤害，可被打断。

尽量打断它的治疗链、驱散掉它们的嗜血术。如果它的两个跟班都被打死，Boss会狂怒。英雄模式下，可以先打死一只跟班再打Boss，最后杀死剩下的一个跟班。装备好的话可以直接Rush掉Boss。

2.摩拉革



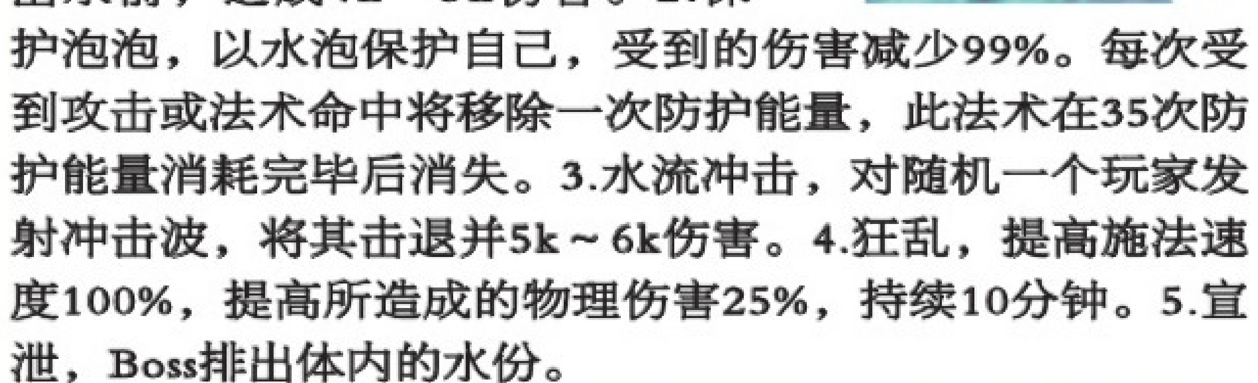
一个眼魔，右边第二个在台阶上的门出现，43.1万血。

主要技能有：1.腐蚀唾液，对当前Tank使用，降低其护甲值降低5%，可叠加20次。2.光学连结，一个引导技能，对随机目标使用，持续12秒，对目标引导黑暗能量的光束，在12秒内造成暗影伤害，每秒2k～3k的伤害。3.苦难射线，对随机目标使用，持续15秒，每秒造成1500左右的伤害。

一个木桩Boss，除了治疗稍微要卖点力气，其他没什么特别值得说的，很简单。



3.艾克脓



一个水形Boss，43.1万血，在右边第三个水池子里出现。

主要技能有：1.水箭之雨，向半径45码范围内的所有玩家射出水箭，造成4k～5k伤害。2.保护泡泡，以水泡保护自己，受到的伤害减少99%。每次受到攻击或法术命中将移除一次防护能量，此法术在35次防护能量消耗完毕后消失。3.水流冲击，对随机一个玩家发射冲击波，将其击退并5k～6k伤害。4.狂乱，提高施法速度100%，提高所造成的物理伤害25%，持续10分钟。5.宣泄，Boss排出体内的水份。



正常打法是，一开始把Boss的护盾打掉，也就是消掉保护泡泡这个Buff，当护盾破掉后Boss会爆炸并把所有玩家击退，同时场上出现一些小水元素（脓液水珠），每个



2800多血，Boss呈尸体状。此时必须把小水元素清掉，不然它们聚到Boss尸体边上就会给Boss补血。大约在12～15秒后Boss重生，如果场上还有水元素，Tank可以把Boss拉远离那些小水元素。如此反复两三次，Boss就死了。要注意小水元素在死的时候似乎会放一个小范围的AE，1k左右伤害，同时把周围的玩家击飞。

简便打法是，队伍先商量好谁去开防御水晶，以及开的顺序，等Boss一旦开始放小水元素，就跑过去点防御水晶，瞬间全场小水元素全灭，反复两次即可搞定。防御水晶就是房间墙壁上红色的很像灯泡的东西，鼠标移过去会成齿轮状。房间里大约有七八个水晶，不过是否开水晶涉及到一个成就。

Boss成就

脱水：不让脓液水珠融合的情况相爱击败紫罗兰堡的艾克脓。

最简单的办法就是开防御水晶。但开了防御水晶至少本次是无法完成不需防御这个成就的。

4.基沃滋



一个长得很像星界财团的绷带男，43.1万血，中间靠左楼下的门出现，6个随机Boss中最强的一个。

主要技能有：1.召唤伊斯利之球，英雄模式召唤两个，伊斯利之球会追向Boss（追到的话也没什么，但估计Tank和近战受不了），沿路不停地放奥爆，对靠近的玩家每秒造成1k伤害，而且死了Boss还会再召。



2.秘法之击：对随机一个玩家造成2k奥术伤害，并使其受到的奥术伤害提高300点，持续20秒，可以驱散。3.秘法弹幕雨：向随机几名玩家发射奥弹，造成4k奥术伤害。

只有一种打法，Tank拖着Boss楼上楼下风筝，躲开奥爆球，DPS跟在Boss后边追着打，注意和奥爆球保持距离，治疗除了躲开奥爆球，还要保证所有人都始终在自己的治疗范围内，除此以外没什么更好的战术。

5.拉方索



一个很像MC双头狗的Boss，43.1万血，右边第一个门出现。

主要技能是：1.火焰箭，对随机玩家使用，造成4k左右伤害。2.熔岩烧灼：对随机玩家使用，对其所在地面发射一个熔岩炸弹，并在地面上形成一个火焰圈，首击造成4k伤害，对火焰圈范围内的玩家造成每秒不到2k的伤害。3.火息术：锥形AE，对范围内的玩家造成6k以上的伤害，一般以Tank为目标释放。4.灼焚之焰：全屏AE，对所有玩家造成不到3k以上的伤害，并使其受到的火焰伤害提高35%，持续3分钟。

进入战斗后Tank把Boss拉至背向队友，其他玩家不要站在前面，躲好熔岩炸弹即可，很简单的一个木桩Boss。

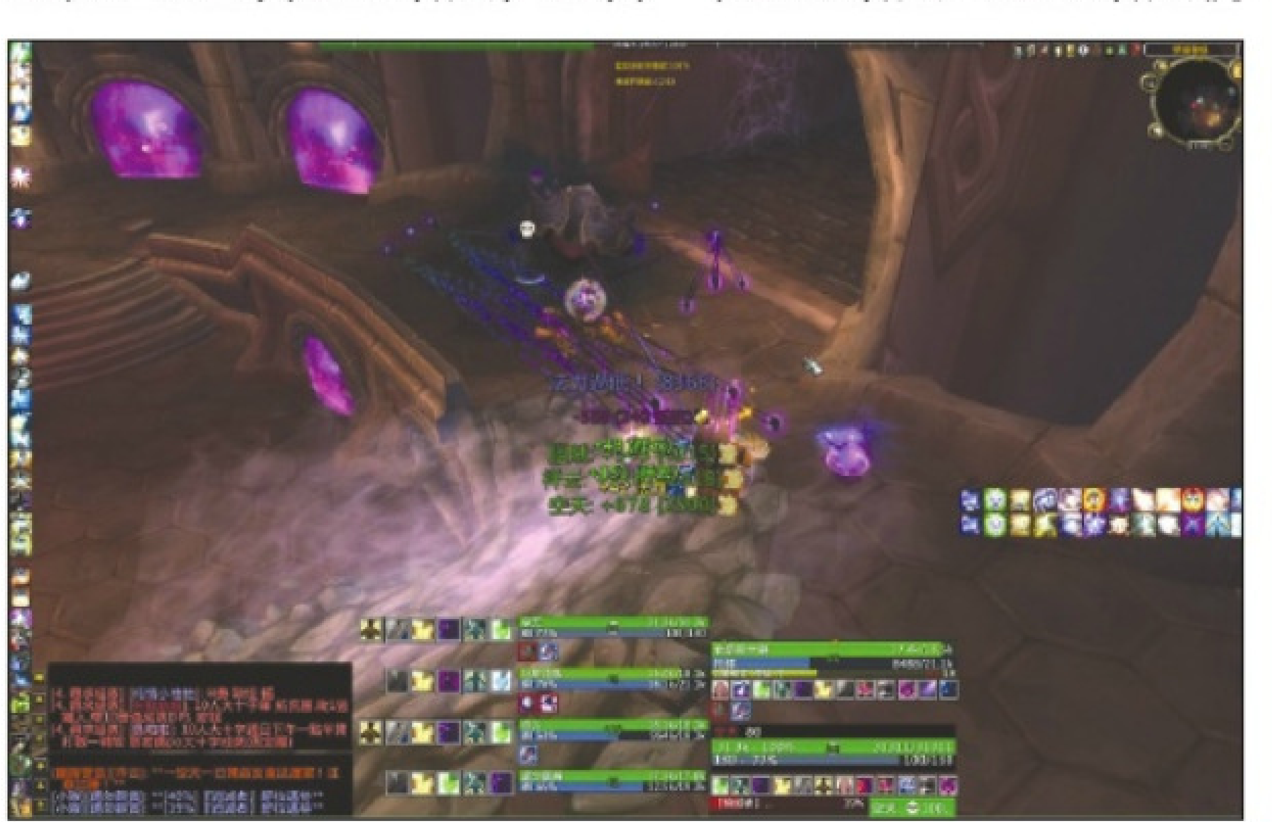


6.消灭者舒拉迈特



一个像术士蓝胖子的Boss，43.1万血，中间靠左2层的门出现。

主要技能有：1.黑暗障蔽，一个自身Buff，当Boss受到伤害时，将使攻击者获得的治疗效果降低20%。2.虚空移形，引导法术，持续6秒，随机对一个玩家发动，每秒造成750点暗影伤害，在此法术结束时可将玩家移形至虚无之中，并可看到虚无生物。3.召唤虚无哨兵，召唤一个虚无哨兵。虚无哨兵就一个技能，群暗影箭，1k左右伤害。



如果装备比较强，治疗和DPS都很猛，完全可以Rush掉它，什么虚空什么障壁啊，完全可以无视。但如果装备不佳，那就要用正规战术。也就是进入虚无之中的玩家首先攻击虚无哨兵，另外要注意的是Boss给自己上黑暗障蔽的Buff时，最好是能停止攻击，不然队友打有黑暗障蔽的Boss时，会有一个治疗量减少的减益效果，若不停止攻击，也要能尽快地驱散，一旦叠加到100%治疗就无效了。

Boss成就

虚无之舞：在未击杀任何虚无哨兵的情况下击败紫罗兰堡中的消灭者舒拉迈特。

治疗群加猛一些，DPS火力猛一些，完全可以完成这个成就。



7.霞妮荀莎



先是人形，然后嚷嚷几句废话跳下楼来变身成一条蓝龙。Boss有50.5万血。

主要技能有：1.秘法真空：将所有玩家召唤至自己脚下，貌似这是蓝龙的看家技能。2.暴风雪：召唤持续8秒的暴风雪，对指定范围内的所有玩家每2秒造成3k冰霜伤害，并附加移动速度降低40%的Debuff。3.尾翼扫击：对身后锥形范围内的玩家造成不到4k的伤害，并中断其施法，持续2秒。4.失控能量：正面锥形吐息，造成7k～8k奥术伤害，同时附加个持续15秒的Debuff，每3秒受到2k奥术伤害。5.法力浩劫，对随机目标施放（自然是有蓝条的）一个Debuff，持续8秒，每2秒燃烧750点法力与生命，可被驱散。



由于Boss会频繁将玩家拉到自己脚下，且有尾击的存在，所以DPS和治疗要第一时间跑到Boss的侧面，Tank尽量把Boss的脑袋固定在一个方向上，其他时候躲好暴风雪即可。另外要注意，远程DPS在被Boss拖拽的时候可能会OT（远程变近战，仇恨超过110%），Tank要准备好在第一时间嘲讽Boss。

副本成就

不需防御：在不使用防御控制水晶和监狱封印完整度保持100%的情况下击败紫罗兰堡的霞妮荀莎。

如果没遇到艾克脓，这个成就还是很好完成的，如果遇到也无所谓，总不会每次都遇到吧。

封锁！：击败紫罗兰堡的基沃滋、拉方索、艾克脓、消灭者舒拉迈特、伊锐坎和摩拉革。

这个成就看运气，每天打一次，打上十天半个月总会完成这个成就，除非那种脸特别丑的。

巫妖王之怒五人副本攻略——石之大厅

石之大厅隶属于奥杜亚副本群，位于风暴群山的北边，必须有飞行坐骑才能过去。副本入口偏左一些，门口朝东，如果玩家是第一次去的话，飞过去的时候不太容易发现。

一、小怪特色

在去往1、2、3Boss的岔路口有几组怪，他们的巡逻路线互相交叉，而且其中还有远程法系怪，如果没有反制职业，或者Tank不会卡视角，非常容易造成Add，要格外当心。而在去往3Boss的路上会有几个石头人（狂怒的傀儡），装备比较一般的队伍最好不要一拉一大堆，这些石头人如果数量多的话对Tank的伤害还是很可观的。



二、Boss攻略

1.悲叹少女

Boss有43.1万血，主要技能有：1.悲痛风暴，俗称的



黑水，对黑水内的玩家造成4k到5k的伤害，同时黑水内的玩家持续受到每秒2k不到的伤害，黑水存在20秒；2.哀伤震击，对随机玩家造成3k到4k的伤害，并使目标及其8码范围以内的所有玩家进入晕眩状态10秒，受到伤害时效果即可解除；3.哀痛之柱，对随机玩家造成5k以上的伤害，同时叠加一个持续10秒的Debuff，每2秒造成2k伤害；4.分离哀伤，向随机玩家射出可抽取法力的箭，每抽取1点法力就可造成1点伤害。



这个Boss和卡拉赞的圣女用的是一个模型，她基本是个木桩，Tank和近战躲好黑水即可，远程互相保持一定距离，其实中了晕眩

也没关系，Boss的物理攻击力很低，除非持续地站在黑水上，否则一般不会死人。

此Boss可以跳过。

Boss成就

悲叹得好：在1分钟内击败石之大厅的悲叹少女。

这个成就确实没什么技巧可言，就是纯拼DPS。

2.克利斯托鲁斯



Boss有43.1万血，其实是个变异版的戈鲁尔，主要技能有：1.巨砾丢掷：对随机玩家丢石块，伤害很低；2.地面猛击、石化之握、粉碎：地面猛击是将玩家震退，并使其叠加一个石化之握的Debuff，每秒速度降低20%，5秒后获得一个持续30秒的使玩家无法移动的石化Debuff，紧接着Boss发动粉碎，对石化状态的玩家造成4k的基础伤害，以及与周围队友按距离远近计算的附加伤害，距离过近的话这个附加伤害会很高，有时候会直接秒（10码1万伤害，伤害为0的话估计互相间距20码）；3.践踏：AE，对所有玩家造成4k左右伤害；4.突地之刺，随机玩家释放，6k的伤害。







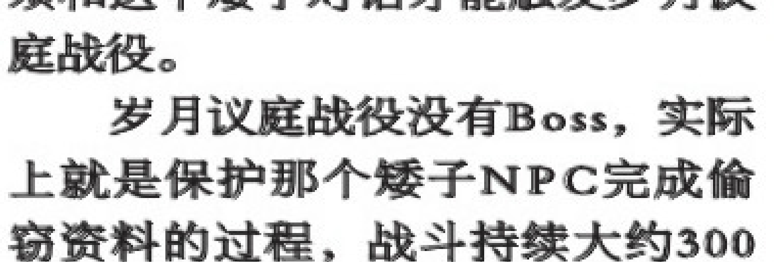
这个Boss注意三点，一是互相保持足够的距离，相信打过戈鲁尔的都明白石化之握和粉碎是个什么概念，特别是近战和Tank之间的距离调整。第二是Boss的身后是个悬崖，可以直接跳下去回到入口位置，所以Tank在拉Boss的时候别背朝悬崖，因为Boss在放石化之握的时候会先放个震退，如果Tank位置不好，会直接被震到下边去，那时候恐怕就是一片混乱的场面。第三可能是游戏的Bug，就是如果Boss在放完石化之握之后还没来得及放粉碎就死了，那么玩家身上的石化Debuff无法自动解除，只能被固定在原地干瞪眼30秒。

此Boss可以跳过。

3.岁月议庭战役



如果你是第一次来这个副本，那么在去岁月议庭的路上会看到那个矮子NPC并接到一个任务，叹号比较明显。以后再来这个副本也必须和这个矮子对话才能触发岁月议庭战役。



岁月议庭战役没有Boss，实际上就是保护那个矮子NPC完成偷窃资料的过程，战斗持续大约300秒，共分3个阶段。房间墙壁上一共有3个头像会在战斗中攻击玩家，1阶段1个头像攻击，2阶段2个，3阶段3个头像一起攻击。

1阶段的头像会对随机玩家发射一个飞弹，造成500伤害，虽然频率很快，不过影响基本可忽略不计。此阶段



约每45秒就有一波由2个近战、1个法系精英怪物群从入口左右两侧轮番刷出，此阶段难度很低，Tank就在入口等着，DPS正常打就行了。2阶段会加入一个头像，它随机对一个玩家所在的地面发射一个黑球，黑球触地后对5码范围内的所有玩家造成5k不到的伤害，并附加移动速度降低50%的Debuff，持续20秒，此Debuff可以驱散。每波出怪频率加快为30秒，出的怪改为2个近战精英、2个法系非精英怪组成。此阶段难度稍有提升，DPS职业要稍加控场并AoE，近战职业要帮忙聚下怪。3阶段再加入一个头像，它随机对一个玩家所在的地面持续地发射火柱，持续12秒，对10码范围内的所有玩家造成每半秒1500的伤害。出怪频率上升至每15秒一波，并改为1个精英石像怪、3个





近战精英组成，2个法系非精英怪也会穿插其中。此阶段为控场+单杀，如果队伍装备一般，那么这个阶段会非常混乱，此时不再以杀伤怪为主，而是尽可能拖延时间，同时注意躲避火柱，那个伤害太高了。Tank要尽可能多拉怪，同时开保命技能，由于仇恨问题，DPS进行AoE并不太好，很可能被怪追着打，除非能自保，否则还是尽量单杀为佳。只要拖到时间，那么矮子NPC就能开启资料库，那3个石像会瞬间将房间内的所有小怪清场。实际上只要保证NPC能活到资料库打开就行，没必要为了成就而不让NPC一点不受伤害，适当时候让NPC被打分流一部分小怪也可减轻3阶段的压力。

Boss成就

毫发无伤的布莱恩：在布莱恩铜须未收到任何伤害的情况下完成石之大厅里的岁月议庭战役。

成就需要较高的装备水平，或者较高的配合及控场水平。装备好可以速度干掉那些刷新的小怪，即使没什么配合也能打。如果装备不太好，那么就得看配合和控场了，由于刷新的大部分是元素怪，所以变羊什么的没法用，而人形怪大都是非精英，变羊意义又不大，因而这里用的比较多的是减速技能，比如萨满的缚地、猎人的冰霜陷阱，鸟德的群击退也不错，而群恐惧可以在3阶段用。

4.塑铁者斯雍尼尔



完成岁月议庭战役后，如果你不想等待那冗长的剧情对话——至少要等5分钟，那么直接和NPC对话，剧情对话就会取消，触发下一步任务——击败最后的Boss（即便等完整个剧情，也得和NPC对话触发下一步）。

Boss有47.1万血，他实际上在副本入口的房间里，必须完成岁月议庭战役才能让矮子NPC打开房间门。他的技能有：1.闪电之盾：Boss身上的Buff，一共10层，持续10分钟，这个Buff有50%的几率对近战或远程攻击者造成3k伤害。每次闪电之盾发动攻击都会消耗一层Buff。因此Boss在被攻击10次后Buff就会消失，不过消失以后Boss马上会再补上。2.闪电环：对30码范围内的玩家造成1k左右伤害，并使其获得一个受到伤害提高10%的Debuff，持续10秒，可以驱散。3.闪电链：向随机一个玩家射出一支闪电箭，首击伤害5k左右，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的玩家，最多可攻击3个目标。4.静电能量：使随机一名玩家身上充满静电能量，持续10秒，每2秒对20码范围内所有玩家、怪物，包括自己和Boss进行一次AE，对自己伤害在4k左右，对玩家伤害在2k～3k，对怪物1k左右，对Boss伤害在500左右。5.狂乱：Boss在20%血的时候发动，使其攻击速度提高50%，造成的物理伤害提高100%，全身变红。6.召唤小怪：一进入战斗后，Boss两侧会刷新各种各样的小怪，物理攻击的远程法系攻击的，伤害都在1k到2k左右，算是比较麻烦但还不构成威胁。

Boss战过程就是打木桩，基本他的所有技能都没法通过操作和跑位进行有效减免，所以治疗压力会比较大，尤其是在Boss狂乱以后，伤害会非常高。闪电环的Debuff虽然可以驱散，但是叠的速度太快，所以完全没有必要驱散，完全靠治疗的群刷顶。小怪血都不多，可以打也可以忽略，忽略的话治疗要注意OT的处理，而Tank也要帮忙拉一下小的。

Boss成就

虐待软泥怪：在击杀5只铁淤泥怪后才击败石之大厅的塑铁者斯雍尼尔。

进入Boss战后大约50秒，两侧开始刷淤泥怪，两个淤泥怪合体之后才是铁淤泥怪，这点要特别注意，别一看模型就想当然地乱打一气。这个成就不能过早把Boss打入20%血，否则在Boss狂乱状态下治疗完全刷不上血。应该缓慢输出把Boss打到40%左右，然后停手打小怪，等刷淤泥怪等它们合体，杀够5个铁淤泥怪再把Boss迅速Rush掉。此成就对治疗要求较高，如果正常打Boss队伍的血都加得很勉强，那么还是别做成就了。P





World of Warcraft
魔獸世界
巫妖王之怒

巫妖王之怒五人副本攻略——斯坦索姆的抉择

这是WLK在时光之穴副本组中新开放的也是唯一的一个5人小队副本，无需完成时光之穴的前置任务即可进入。此外，这个副本无需跑到遥远的塔纳利斯，只需要从达拉然的传送门进入即可（传送门在达拉然城堡2楼，祈伦托声望军需官左边）。

一、小怪特色

副本里没有什么特别强力的小怪，虽然都是一组组出现，但玩家很轻松就能应付过去。在议事厅里会按照剧情刷4组恒龙，第一组在议事厅门口，第二组在刚上2楼的楼梯口，第三组在2楼的过道——过道头和尾各2个，第四组在2楼的房间内，第一次打这个副本的玩家不要跑过了，在原地稍等触发剧情。另外在后街上有很多精英、非精英混合的亡灵怪，Tank拉一两组精英就AE一次，然后再拉下一波，保持队形稳扎稳打，不要相互距离过远，更不要掉队，由于小怪刷新很快，玩家一旦死亡比较难复活。



二、Boss攻略

1.肉钩



Boss有42.1万血，主要技能有：1.压迫之链：对随机玩家使用，使其昏迷5秒，并对其每秒造成1800伤害；2.喷吐疾病，近战范围的AE，造成不到2k的伤害并中断玩家施法，持续4秒。3.狂乱：Boss的血在80%左右时对自己使用的一个Buff，提高造成的物理伤害10%，持续30秒，以后大约每20秒释放一次，也就是可以叠加。无法驱散。

这Boss就是个木桩子，很简单，如果装备比较一般，那么Tank注意在治疗中锁链后开自保技能顶一下，或者有





能治疗的DPS辅助一下。

2.血肉工匠塞欧朗姆



Boss有42.1万血，主要技能有：1.暗影箭，一般对Tank使用，造成5k左右伤害。2.召唤食尸鬼：召唤两个食尸鬼，非精英，1万血左右，普攻不超过500。3.爆破食尸鬼：爆破一个食尸鬼，对10码范围内的玩家造成6k左右伤害。4.窃取血肉，引导法术，对随机目标使用，使玩家造成的伤害降低75%，并提高自己造成的伤害75%。5.扭曲血肉诅咒，对随机目标使用，使其生命力上限降低25%，并每3秒造成2500伤害，持续30秒，可驱散。

对于装备比较一般的队伍来说，这个Boss的威胁还是比较大的，召唤的食尸鬼很容易造成DPS和治疗OT，所以Tank一定要及时拉住，同时近战要注意尸爆，那瞬间的伤害还是很高的。而窃取血肉会造成DPS不足，扭曲诅咒不及时驱散或者队伍中没有能驱散的职业，那么中诅咒的玩家无疑会给治疗带来巨大的压力——这个Debuff最多会同时存在两个。





3.纪元时间领主

Boss血量为42.1万，主要技能有：1.费力诅咒：使所有玩家的法术和技能消耗提高100%，持续10秒。2.时间扭曲：降低所有玩家的攻击、施法和移动速度70%，持续6秒，同时在这6秒时间内，Boss会随机对玩家进行冲锋（有点像破碎大厅的酋长），造成3k左右伤害，





冲锋不会丢失仇恨，6秒后Boss必然会回到Tank边上。3.致伤打击：一般对Tank使用，使其受到的治疗效果降低25%，同时每秒造成2k伤害，持续4秒。4.时间停止：50码范围内的所有玩家无法动作，持续2秒。

在杀掉最后一波恒龙后会有一段很长的剧情对话，对话一结束Boss直接冲向阿萨斯，所以Tank要站在阿萨斯边上，当阿萨斯说“我的一切决定都是为了罗德隆，你的言词或行动都无法阻止我”，Boss再喊一句“我们走着瞧，年轻的王子”后就会开始发动攻击，Tank第一时间接手Boss，然后基本上就是个木桩战，总体而言比较简单。

4.恒龙堕落者



这个Boss只在英雄难度才出现，且只当队伍在25分钟内打到这里时Boss才不会消失。这个Boss不

掉任何装备，但每次杀掉它都会必掉一个青铜龙坐骑。

此Boss异常简单，41.8万血，只有一个腐化荒疫的技能可能对DPS有点要求（每3秒对Tank造成相当于生命上



限8%的伤害，持续2分钟，最多可堆叠5次），但是对于25分钟就能打到这里的队伍来说，这个技能也可以忽略不计了。至于另一个技能：虚无打击（对敌人造成100%武器伤害，忽略护甲），基本可以无视。

5.玛尔加尼斯



Boss有50.5万血，主要技能有：1.腐肉成群，以一名随机玩家为目标，释放一个锥形AE，对范围以内的所有玩家造成6k以上的伤害，并附加一个持续15秒的Debuff，每3秒造成400左右的伤害。2.心灵震爆，对随机玩家使用，造成1万不到的伤害。3.催眠术：使一名随机玩家进入睡眠状态，持续10秒，可以驱散，不会对Tank使用。4.吸血之触：Boss给自己的Buff，使其造成的近战伤害将有一半治疗自己，持续30秒，可驱散。

这个Boss也有一段剧情对话，当阿萨斯说“让我们做个了断吧，玛尔加尼斯，就你跟我两个”，Boss大喊“这是个很不错的测验，阿萨斯王子”，随后Boss就会冲向阿萨斯，而Tank要第一时间接手，并将Boss转过头来背朝队伍，队伍的其他人要分散站好，防止被腐肉同时击中1名以上玩家。当治疗被催眠时是最危险的，装备一般的Tank也就3万血左右，一个腐肉一个震爆，将近2万血就没了，此时Tank一要自保，其他的DPS会治疗的就辅助一下，同时治疗自己可以用PvP饰品、无敌等技能自解。吸血之触要尽快驱散，对于DPS一般的队伍来说，Boss的吸血技能还是很麻烦的。

当Boss还剩下1%的血时，触发剧情战斗结束，分取战利品。

副本成就

时光抉择：击败斯坦索姆的抉择中的恒龙堕落者。

说白了就是个25分钟的限时任务，从第一波小怪刷新开始计时，25分钟内要触发与恒龙堕落者的战斗。如果打到3Boss时还有10～15分钟，那么这个成就可以完成，如果连10分钟都没有，那么希望确实不大，因为后街相当浪费时间。如果还有点时间，那么后街打得就稍微迅速一些冲一下，如果没有时间，那么后街就打得稳一些。一般来说，3Boss前灭两次团就没戏了。这个成就其实并不需要团队有比较好的装备技术实力，很一般的情况下就能达成。

最后需要注意的是，在通过后街以后就可以到达市场区，直行是5Boss，左转是4Boss恒龙堕落者。阿萨斯会站在市场区门口说“如果你们准备好了就通知我”，而有些玩家第一次来不知道情况，冒冒失失和阿萨斯对话，一旦对话阿萨斯会直接跑到5Boss那里触发剧情，如果玩家此时去打4Boss，那么阿萨斯就会和5Boss交手——必死无疑，当然死了也没什么影响，只是比较麻烦而已。

僵尸节！：于斯坦索姆的抉择在1分钟内击杀100只复活的僵尸。

先正常杀掉1号Boss，随后把2号Boss拉到议事厅里边，先让Tank扛着，其他人别打Boss，一直到议事厅门口的僵尸刷新，因为进入议事厅肯定会把门口的僵尸引来并杀掉，而且一般门口这波也是最后杀的，所以门口僵尸刷新意味着游戏中所有被杀死的僵尸都已经全部刷新。然后杀掉2号Boss——2号Boss一死，僵尸便不会再刷新。随后触发剧情，阿萨斯会通知你们去议事厅门口集合，随后和阿尔萨斯对话继续剧情——此时也许会引来几个门口游荡的僵尸，不过无所谓，尽量少引就行了。阿尔萨斯进入议事厅后正常打，4波小怪后杀掉3号Boss，按剧情穿过密道到达后街，此时不要和阿尔萨斯对话，否则阿尔萨斯就会往前冲导致无法完成成就。下面就是Tank的表演时间，Tank先把自己身上所有反伤的技能都点掉，比如荆棘术、惩戒光环等等，原路返回拉僵尸，把从进副本开始的所有僵尸都拉到后街上，同时给队友信号提醒他们注意（如果有猎人或圣骑，可以开不死生物追踪），注意，因为僵尸速度没有玩家跑得快，所以当Tank跑到后街上时僵尸往往还没有追过来，此时其他人不要有任何动作，尤其是治疗不要大发慈悲给Tank治疗啥的，让Tank自己绷带+喝血瓶。等僵尸开始大量从门口涌出时（Tank如果血比较多还可以再稍微聚一下怪），Tank带着它们冲向后街大约第一个精英怪之前（仍然不要和阿尔萨斯对话），其他人所有的AE招数全部招呼上去吧。最好所有玩家都追踪下成就，万一差几个僵尸可以马上补杀。完成成就后和阿尔萨斯对话继续剧情，后边正常杀即可。

Tank的硬度决定了此成就的完成难度，如果Tank不够强，基本是没有任何希望的——Tank还没来得及跑到后街就被僵尸打死，那还怎么玩？P







波斯王子——遗忘之沙

■辽宁 枫红一刀流

精品 总评 8.0

制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.2
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.5
剧情 Story	7.5

为什么要玩这款游戏

《波斯王子》最早于1989年出现在电脑上，因其高挑战性的关卡设计和惊人的动作细致度而轰动一时。其后推出了《影子与火》《波斯王子3D》等续作，而使这个系列真正焕发光彩的，还是2003年推出的《时之砂》，它首次在游戏中引入时间控制概念，不但能使时间流逝得缓慢，还能即时进行时间回溯。紧随其后，育碧又推出了《武者之心》和《王者无双》，这三部作品故事首尾连贯，合称“时之砂三部曲”，将此系列推向前所未有的巅峰。时至今年6月，伴随根据《时之砂》改编而成的电影《波斯王子——时之刃》的上映，育碧又推出了此系列的全新作品《波斯王子——遗忘之沙》，它的时间轴处在《时之砂》和《武者之心》之间，算是“时之砂三部曲”的外传，攀爬和动作系统继承了三部曲的传统——飞檐走壁、攀爬跳跃、时光回溯，从中能够重温王子的身手和风姿。此外，还另辟蹊径地添加了建筑的记忆恢复和水流的冻结设定，使攀跳的过程更加刺激和富于挑战性。

操作键位

移动：W、S、A、D
移动视角：数字键8、2、4、6
重置视角：退格键
跳跃：空格
跑墙：鼠标右键
攻击：鼠标左键
翻滚/冲撞：Ctrl
踢：E/鼠标中键
时光倒流：Q
水流冻结：Shift
记忆恢复：Alt
爆冰术：1
火焰术：2
石甲术：3
旋风术：4
暂停：Pause
升级菜单：Tab

一身劲装的背刀武士，骑着战马从漫漫沙漠里缓缓走来。他有着一张沉静刚毅、棱角分明的脸庞，一双深邃锐利的眼睛若有所思地眺望着远方，随风飞散的头发流露出他狂放不羁的性格。他是波斯王沙拉曼的儿子，跋涉千里到这里寻找统治着这个国家的国王——他的兄长马里克，向他学习成为一名伟大领导者的学问。

这里曾经是所罗门王所统治王国的心脏地带，在口耳相传的古老传说中，有一个被保护起来的秘密，可能这个秘密就是这座王城被周边王国和部落“喜欢”的原因吧。

王子赶到王城的时候，发现很多周边国家和部落的军队正在朝王城发动进攻，他连忙从崖边飞身纵上塔顶朝下方掠望，看到敌军蝗蚁般漫山遍野地朝城池涌动着。王城这边的城墙上能看到身穿黄金盔甲的兄长马里克，挥舞着宝刀在敌群中左突右荡，如同落入

羊群的雄狮摧枯拉朽。可是，尽管他神勇非凡，但是在敌人的人海战术下也难挽颓势，王城岌岌可危，陷落似乎只是片刻之间的事情，王子必须尽快赶去救援，帮助兄长守护这座王城。正观望的时候，远处的投石车将脚下的高塔砸断了，王子随着倒塌的塔体朝一旁的城墙上纵去……

1.城墙烽火 (The Ramparts)

落身到城墙上，王子开始熟悉一些简单的操作。沿阶梯跑下去，跳过两道深沟（空格）进屋斩杀两名敌兵（鼠标左键），打碎屋角的木桶拿红药来恢复生命。跑墙（W+鼠标右键）攀爬到上层城墙，投石车将前面的轰开一道深沟，从右侧跑墙过去解决一群敌兵。继续跑墙前行，在末端要学习墙上的攀援技巧，攀住墙壁上的边沿往左方横移，途中根据地形下落（Ctrl）或上攀（长按鼠标右键），有处地方需要跑墙过去。

攀到左边城墙，从攻城车上跑出来一群敌兵，战斗中注意闪躲敌人的攻击（Ctrl），这个动作在群战时的作用不明显，在单挑的时候是很有用处的，另外，这里还可尝试下脚踢（E）和跳跃攻击（空格+鼠标左键）。清完敌人，打碎附近的瓶罐或木桶来拿红药，这点得养成习惯。

往前跑墙进入房间，这里要从墙壁往上方攀援。首先跑上墙壁，再攀高一层，利用背跳到左边（空格）墙壁，接下来的攀援动作都是熟悉的了。离开屋子到外面城墙，跑墙到对面进大厅。此时位于大厅的四层平台，利用墙壁攀爬到左边，跑墙到悬挂的布幔上滑落到三层平台（按住鼠标右键），接下来继续攀墙，利用布幔滑落二层平台。



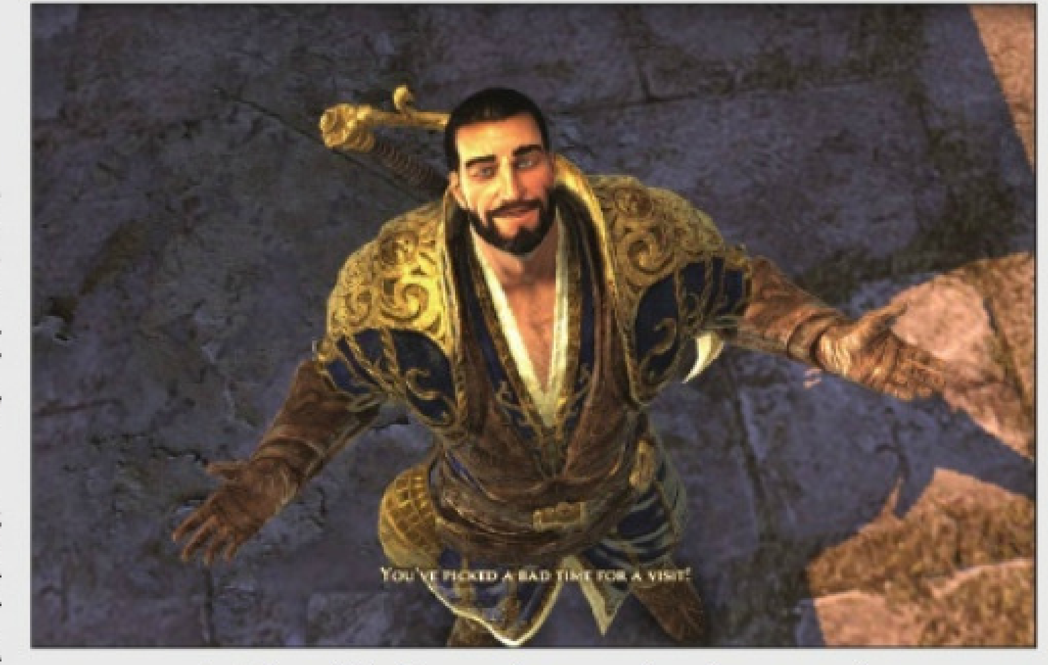
游戏场景的气氛营造很到位

下面练习的是跑墙弹跳，跳到左边平台再纵身到布幔滑至地面。在大厅的中央有一块圆形的踏板，踩下去打开前面的大门，从中冲出来几名敌兵，解决后再次踩动踏板，穿门来到外面的走廊。注意在机关门开启的时候，屏幕左方出现一只类似沙漏的图标，上面的刻度表示大门开启的剩余时间。由右侧墙壁跑过去，攀住墙沿背跳到左边走廊，接下来仍是跑墙和背跳，到达走廊中央的平台，往前从左侧跑墙，踩中圆形踏板弹跳到右边的走廊，迅速冲进大门。在左边的栅门后看到王城守卫的身影，由墙壁攀援到栅门的上方平台。王子看到一身金甲的马里克正匆忙地率领士兵离开，王子朝他喊叫，马里克却没有听到，一道木制闸门将两人分隔开。

2.王城要塞 (The Fortress)

走独木桥到大厅左侧的平台，跳上布幔滑下去，斩杀两名敌人。往前攀墙跳到空中的木梁上，再跑到木墙上，利用空中的几段木梁跳到大厅的右侧，由墙砖爬到闸门右侧平台，踩中墙上的踏板打开下面的闸门，不过这里的机关没什么意义。跑墙到闸门左侧平台，穿行到后面大厅，望着马里克的身影呼喊，他再度步履匆匆的在士兵拥簇下离开，仍然没有听见王子的呼唤声。

由平台左侧跑墙上木梁，右走跑上墙壁，沿墙壁右移，攀住墙砖到达拱门的右侧，利用墙砖爬下去，落身到右边的房间里。翻滚（Ctrl）钻过墙洞斩杀几名敌兵，这里练习蓄力攻击（按住鼠标左键再释放）。由末端的平台和墙壁攀爬上去，跑墙弹跳到空中的木梁上，再跑上墙壁，利用墙砖攀爬到高处平台，到达建筑外面。看到一群敌兵正操纵攻城器械撞击大门，利用空中的连串木梁跳到右侧平台，利用墙砖爬到内部大厅。



经过一路的攀爬，终于见到了大哥马里克

经过连番的攀爬，王子来到拱门高处平台，看到大门内的马里克正率士兵严阵以待，于是再次呼唤兄长的名字，一名士兵扬手就是一箭。王子侧身避过箭矢，朝下面的马里克笑道：“这就是你欢迎自家兄弟的方式吗？”马里克闻声转身望过来，连忙阻止搭箭在弦的士兵，伸手摘下黄金面具露出浓眉虬须的脸膛，展颜说道：“兄弟，你可真会挑串门儿的时间。”王子道：“哎，要我说，是你这场战争打的不是时候吧！”“好吧，下次你来的时候，我会通知敌人先别打。很高兴你来这儿，下面就要靠你了，我们得让敌人停止侵略。这里的塔上有机关装置，将它启动后，要塞的大门会打开……这件事儿对你来说没什么问题吧？”王子回答道：“没问题。”“很好，那就赶快完成它吧，我可不想对父王说，由于我照顾不周而使你受到伤害。”王子听了朗声大笑道：“哈哈……你的照顾？”启动的机关在一道栅门里的墙壁上，先分别踩下两侧墙壁上的踏板打开栅门，再迅速冲进门里跑墙踩机关，此时要塞的大门打开了，而前面的大门已经被撞破，几名士兵被敌人的弓箭手射杀，马里克朝残余的手下喊道：“赶往拱顶，快去所罗门的密室！”说完便率领余部朝后面跑去。“所罗门的密室？他想要干什么？”王子心里有些疑惑，目前的情形已不容细想，还是先追上兄长再说。

返回方才的高台，纵身跳到对面的墙壁，沿着墙砖攀爬到下方阳台，再往右跑墙到阳台，左转到走廊，由右侧跑墙弹跳到左侧，攀墙砖右移到末端，再跑墙弹跳到右侧平台上。往前遇到两名盾牌兵，在他们有盾牌防御的时候用跳跃攻击无效，最好的方法是先用腿踢（E/鼠标中键）破掉他们的防御，再上前斩杀。清敌后，踩墙上的机关打开右侧的石

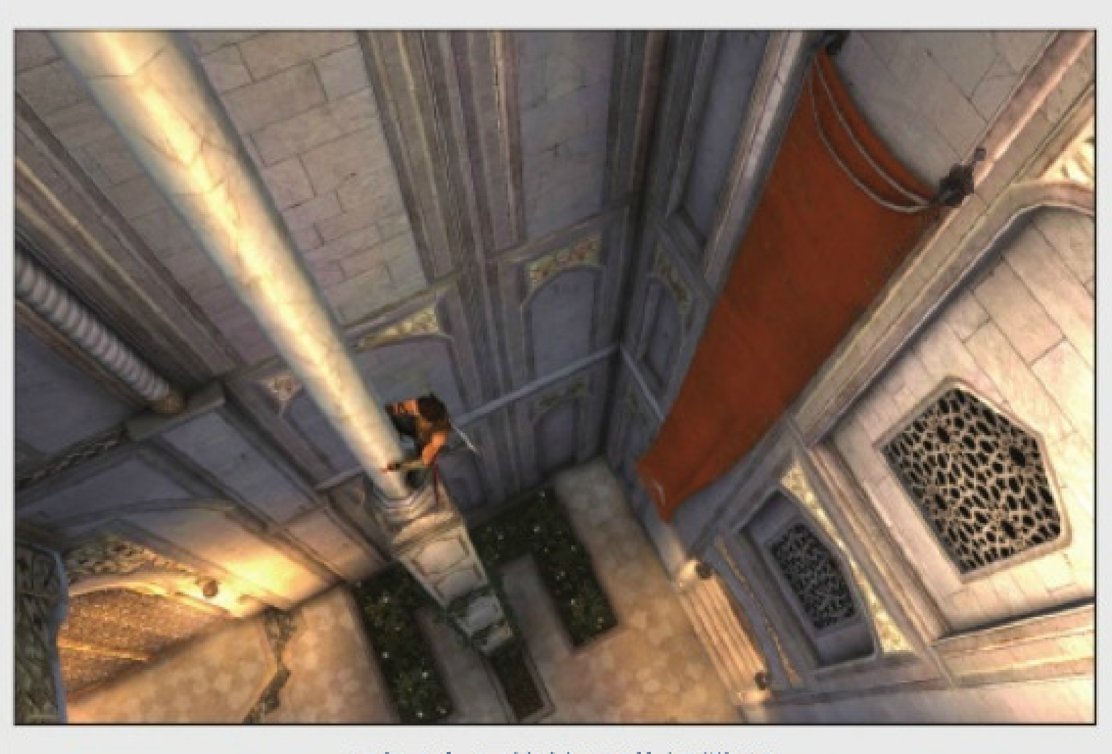
门，冲进去后清理一群敌兵。

这座大厅被一些铁栅分隔开来，这里要踩墙上的一道机关来开启另一边的石门，石门随后缓缓下落，王子需要绕过去翻滚冲进。来到走廊，由右侧跑墙和攀爬到对面。王子喃喃自语地说道：“对不起，马里克，让你久等了。你也知道，连日来的旅行让我感觉到有些疲惫，所以我到浴室里放松了片刻，然后美餐了一顿。现在，就让我来帮你保护我们的王国吧！”

在房间里有两根圆柱，利用墙壁背跳到上面，爬到顶部再跳到另一根柱子，转身跃上阳台。此时看到马里克和几名士兵冲进了王宫的大门，将尾随追击的敌兵挡在门外，现在王子得寻找通路进入王宫和兄长会合。



逃进要塞的马里克，率队前往所罗门王的密室


利用大厅的柱子进行攀爬

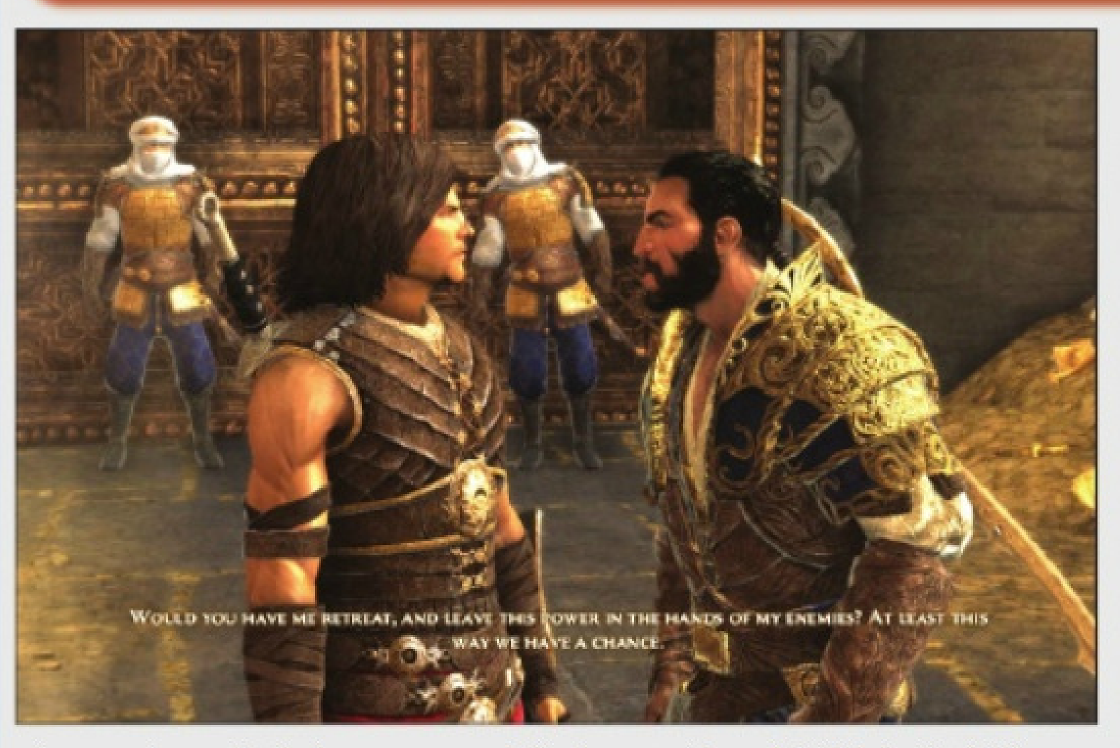
3. 宫殿庭院（The Palace Courtyard）

由阳台跳向右侧的柱子，利用两根柱子跳到平台上，这时王子思忖：兄长赶去拱顶密室，难道要释放所罗门王的神秘军队来阻击入侵者？如果这样的话，那他真是疯了，得赶快去阻止他。

爬柱子跳到上层平台，斩杀一群敌人，然后由平台的一端跑墙左跳到柱子上，经过四根柱子再往右跳到布幔上，滑落至庭院底部。解决完大群的敌兵走到王宫的大门前，注意到门左边有堆瓦砾，由这里起跳，攀援墙砖到顶部，背跳到柱子上，利用几根柱子跳到大门右侧的平台，再利用空中的横杆沿着墙壁顺时针跳过去，距离较远的地方需要跑墙过去抓横杆，最后纵身跳到墙洞处，利用布幔滑落到王宫内部。

4. 藏宝密室（The Treasure Vaults）

王子知道兄长要去所罗门密室，一定是想释放远古的神秘军队来阻击入侵者，这样做的后果不堪设想，王子不由得加快了行进的脚步。



在所罗门王的密室里，马里克执意要释放那些被封印的沙漠军团

前面的屋子遍地黄金，站在木梁上往前方的墙壁跃过去，再往上攀爬一段距离（按住鼠标右键）。前方的空中有两道横杆，先由左侧跑墙弹跳到横杆上，再荡到右边的平台上。继续走，前面的要利用横杆荡到墙壁上再往上攀爬，接下来要利用两侧的墙壁蹬跳上去，这种跳跃方式姑且称为Z字跳。继续走到平台边缘，跑墙到布幔滑落下去。滑过两条布幔，往前用跑墙和Z字跳攀爬到右侧平台。

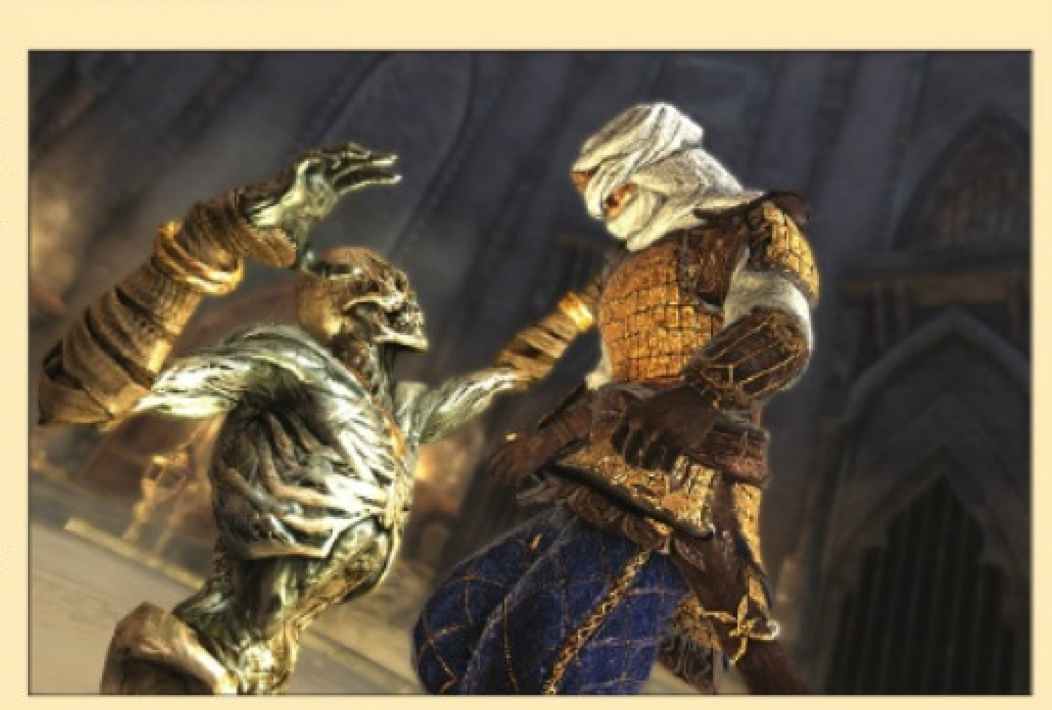
往前来到一间大藏宝室，几名敌兵正在这里搜刮财宝，有的在撬器具上的宝石，有的在把玩金银器具，一名长官模样的家伙说道：“呵呵，我能用这些奇珍异宝买下一个王国，然后你们都会成为我的将军。”看来入侵者的先锋部队已经占据了藏宝室，并且没有遭到任何的抵抗，这意味着整座王宫已经失守。

杀掉大藏宝室的敌兵，然后巡视这里的地形，先从一只铁笼子起跳，利用柱子和横杆跳到对面的阳台上。右转，空中有五根横杆，要利用它们往高处跳，注意随着视角的变化，横移和悠荡的方向键是变化的，得及时调查和调整。落身高处平台，往前纵身跳到空中的金色拉杆上，前方通往拱顶密室的大门开启，纵身跳过去，在大门落下前冲进去。

前面是王宫拱顶的藏宝密室，王子站在阳台上，看到大厅中央是圆形的池子，里面堆满了金器，对面是一道封印的圆形大门。这时马里克率人推开大门进来，朝着对面的圆形大门走去，王子意识到不妙连忙从阳台跳下去阻止，这时马里克走过来，拍拍他的肩膀说道：“你曾说过能找到一种途径，成为父王所期待的那样一名骁勇善战的武士，现在我就做给你看。跟上我，现在让我们看看，我们的那些敌人在面对所罗门军队时会是怎样的情形。”王子劝说道：“马里克，这样做是很疯狂的，现在保命要紧，你最好赶快离开这里，然后再想办法拯救你的那些臣民。”马里克颓然说道：“我的臣民？他们都死了，你一路走来已经看到了，王宫已经沦陷，现在没有别的办法了。如果我们能够控制这支军队，我们会轻松地赢得这场战争。”王子追问：“如果你不能控制它们呢？又会怎么样？”马里克说：“你是在劝说我逃跑，将这支强大的军队送到我们的敌人手里？我们不能放弃，这是我们最后的机会。”王子道：“这支神秘军队可不是普通人能够驾驭的。”马里克没有耐心继续听下去，转身朝着圆门走过去，

道："你永远也不会了解，作为一名领袖必须做出一些牺牲和选择。它再危险，如果能够拯救整个王国，我会毫不迟疑的去做。"说着，他从身上掏出一只银色符印，朝着大门上的机关枢纽放了进去。这时大门开始缓缓旋转，空中庞大兽角中流淌出一些闪亮发光的细沙。"不要碰它！"王子嘱咐兄长不要妄动。此时细沙越流越多，慢慢堆积到了石阶前，一名士兵好奇的上前抓起一把流沙，地底突然钻出一个骷髅兵，瞬间将士兵化成了沙人，随后更多的骷髅兵钻了出来。那枚符印跌落在地上摔成两半，王子和马里克分别拿了一半，然后跳下殿阶朝外面逃去，马里克边跑边喊："我们得赶快离开，躲到要塞里去！"此时的王宫里风沙迷漫，到处回荡凄厉的惨叫声，那些逃出的沙怪们正在宫殿各处进行屠杀。王子逃到走廊，跑墙越过几道深沟，前面的地面还会塌陷下去。在走廊末端见到一道传送门，一簇蓝色的荧光在王子的身前缭绕盘旋着，空中传来呢喃的轻语，似在引导着他前行。

穿过传送门来到云中仙境，空中飘浮着很多的楼台废墟，走过桥阶进入一间小亭子，看到地上摆着一只水盆，就在他疑惑身在何处的时候，盆里的水化成水珠飘在了空中，瞬间凝聚成一名女子的形貌，晶莹剔透，彬彬如生。王子诧异万分，朝着空中的女子说道："这里是哪？你是谁？你知道所罗门王的军队吗？"女子飘身落地，显现出实体的形貌，一身高贵的绿装打扮，说道："我叫瑞丝雅，玛瑞德的女王，水之守护者，曾经和所罗门王结为盟友，一起封印了那些沙怪。"王子望前面前这位年轻的女子，难以置信的说道："那应该是千年以前的事情了，你看起来并不像……"瑞丝雅挥手打断了他的话头，说道："我们是精灵族，可不会像你们人类那样短命，更不会那么容易忘记血的教训。你知道你兄长释放出来的是什么吗？它们可不是所罗门王的军队，而是前去消灭他的沙漠军团。沙怪是由沙子形成的，它们就像传染疫病一样，只须接触到沙子，沙子就能复制出更多的沙怪，如果不及时制止它们，很快的，它们就会遍布世界各地。对了，你是不是拾到了符印的一半？"王子闻言抚弄起挂在衣服上的那半块符印，瑞丝雅继续说道："很好，那是件蕴含能量的魔法道具，它将帮助你与沙漠军团作战，如果你能将两半组合到一起，你将能重新封印它们，你现在必须尽快找到另一半的符印。"王子道："另一半在马里克手中。""你得尽快找到他，我将给你一点精灵族的帮助。"说着挥手朝王子的身上点来，使王子感受到一片醍醐灌顶的清凉，精神为之一爽，连忙问道："这是怎么回事儿？"瑞丝雅道："如果你要阻止沙漠军团，你需要更多的时间，我现在把它给了你。""时间？""我最后给你一点忠告，沙漠军团被同为精灵族的火之圣兽罗泰史领导着，擅长运用火的力量，他现在也在寻找这两半符印，遇到他的时候不要轻缨其锋，以你现在的能力是无法与之对抗的。"王子点点头："我会记住你的话。"瑞丝雅一挥手，道："走吧，王国的希望就在你手里，将那些沙怪重新封印吧。"王子转身离开小亭，心里暗自思忖道："我怎么感觉，这件事并不像这位精灵女王所说的那样轻松呢？"


摆脱封印的沙怪出现在密室中

穿过传送门回到王宫的走廊，往前坠落崩陷的深坑，这时可使用时光倒流的技能（Q）回到上边。此时屏幕左上角多了一个时之容器的刻度槽，用来显示能使用时光倒流的次数和时间。沿走廊前行，某些地方会塌陷下去，因此走路的时候尽量贴着墙边，一旦发生震动和陷落立刻跑墙越过去。仔细观察的话，某些会塌陷的地面会有少许的裂纹。

5.马厩（The Stables）

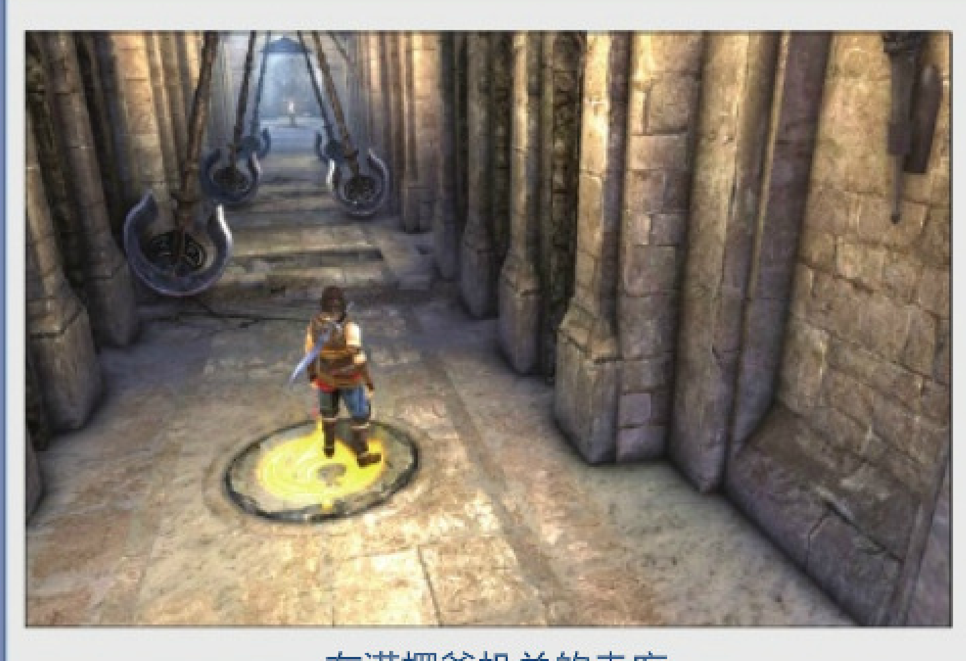
来到马厩，这里异常的静谧让王子隐隐感觉到不安，不过这里是通往要塞的捷径。王子现在还不能确定马里克是否会在要塞那边等着他，或许马里克会有对付沙漠军团更好的办法。

往前没走几步，空中忽然吹起了风沙，一群沙怪随之出现，这里建议使用蓄力攻击和跳跃攻击。将它们斩杀后系统提示有升级技能的机会，按Tab调出技能树菜单，可以看到经验值会转成升级点数，用它可以升级生命、魔力，至于风火地冰、普通和蓄力攻击的技能则需要逐步解锁。

由马厩的木栅攀上去，再通过两根横杆跃到平台上，这里有道铁门，需要用远处的拉杆来开启。由平台末端的墙壁攀上去，左移跑墙弹跳到柱子上，沿着一排柱子跳到对面墙壁上，右移跑墙弹跳到另一边的柱子上，再利用成排的柱子跳到平台上，由这里可以纵身拉下空中的机关拉杆，然后利用空中的四根横杆跳回对面平台上，进入打开的铁门。


翻滚冲过摆动的滚木

由门底翻滚进走廊，空中有根摆动的滚木，先跟随摆动跑过去，在它摆高的瞬间从底部翻滚冲过去。通过两根滚木进入一座大厅，清掉成群的沙怪，在入口的对面墙壁找到一根拉杆，跑墙背跳将它拉下来，这时一侧墙壁上出现五根横杆，利用它


布满摆斧机关的走廊

们可以跳到门口的那边墙壁上，左移利用墙砖往上爬，背跳到空中的横梁上，利用横梁和横杆跳跃到对面墙壁的布幔上，随之滑落阳台，注意这里的视角存在些问题，在确定前进方向的按键后再进行跳跃。

进入走廊发现前面有六道摆斧机关，一些爬出来的沙怪被它们斩杀了。踩下踏板打开走廊末端的石门，这里要在时限内通过那些摆斧，建议沿着一侧的墙壁跑过去。进到下一座大厅，出口在对面二层前台上，那里有些被沙化的士兵。在地面中央有一只转盘，用它来切换墙上横梁机构。首先逆时针方向推动转盘一次，跑到右侧踏两道墙板攀上木梁，纵身跳到空中的第一道拉杆上，大厅右侧的平台升起。由布幔滑落地面，继续将转盘逆时针推动两次，到入口一侧跑墙跳横杆，再从木梁上跳到空中的拉杆上，大厅左侧的平台升起。

升起两道平台后，底层的木门会被沙怪撞开，清掉它们，利用两道平台的墙壁用Z字跳攀上去，这时能看到空中的蓝色荧光飘向上方的壁室，由墙壁跑上去跳到空中横梁上，再跳到墙壁的砖块上，往上攀爬到壁室里，用蓄力攻击砍碎石棺（1/21），石棺是游戏的收集道具，共有21个，本攻略会详细介绍每个石棺的拿法。

跳回地面往前过独木桥，走廊里有很多的摆斧在深井上方摆动着，第一道深井可以攀着横杆侧移过去；第二道深井可以站到墙边，等斧头摆走的瞬间依次跳到横梁上；第三道是交叉摆动的，在两只斧头在空中交会后的瞬间纵身跳过去。

跑到下座大厅的阳台，王子看到对面阳台上的马里克正在挥刀杀怪。见王子赶到，便朝这边喊：“老弟来了，密室崩塌之后就不见你了，还好吧！”“我没事！”“我们必须阻止那些逃出封印的怪物，它们正冲往要塞的方向，如果关闭要塞大门的话，会把它们挡在野外，我会在那儿想办法将它们围困起来。”王子朝他说道：“我知道一个方法！我这里有符印的一半，如果我们将它重组起来，就能将沙漠军团重新封印起来。”马里克奇道：“你怎么会知道这些？”王子道：“一言难尽，不过我想这个方法行得通。”马里克说：“这些沙怪把我的人都变成了雕像，而我们则没事儿，是身上的半块符印起到的保护作用。如果你现在失去那半块符印是很危险的，不如我们在要塞大门处会合，那时我们再重组符印。你的行动得小心点，我启动了王宫的防御设施，这里到处都是陷阱机关。”“好的，我会小心。”王子应道。

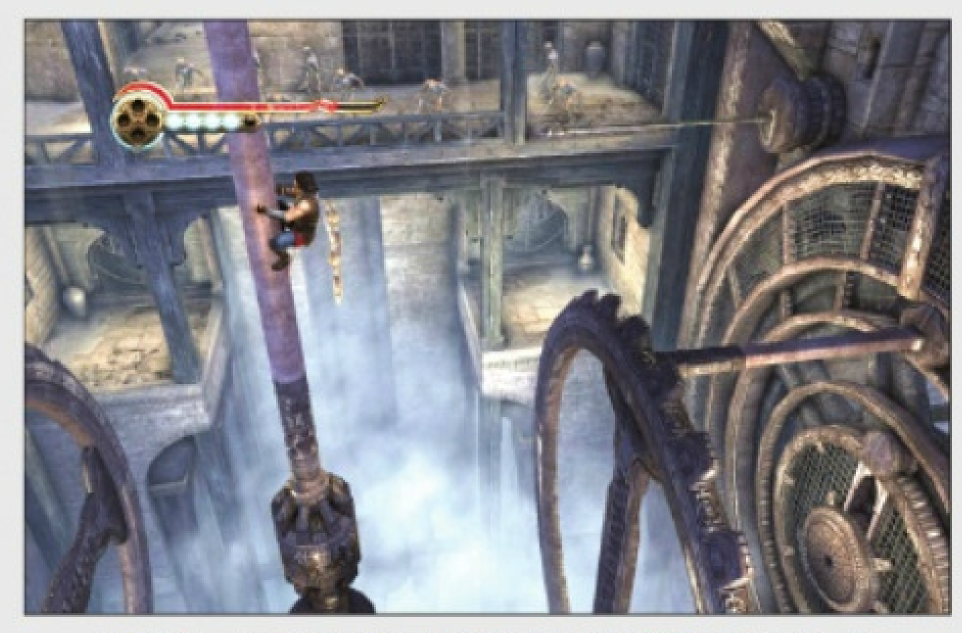
从阳台跳上布幔滑落到下层阳台，这时看到墙上有道拉杆，跑墙背跳拉下，大厅升起一根柱子。用柱子跳到对面阳台拉另一根拉杆，升起第二根柱子，再跑墙踩踏板打开机关门，利用两根柱子跳至那道门的平台，穿过走廊来到工作间。

6.工作间（The Works）

这个房间里到处是运动的机械，在墙壁上形成障碍，比如有横行或垂直移动的铁柱，还有旋转的齿轮，这里要利用它们暂时形成的通道跑过去。沿房间一路顺时针跑跳，最后到达对面挂有布幔的平台。

第二个房间仍是机械密布，王子想起临行前父亲说过的话：“去找你的兄长马里克吧，他会教导你如何指挥一支军队。”结果马里克教给自己的，只是如何追随他的脚步，如何去应付这些王宫里的麻烦机关。

首先跳到中央平台推转盘，然后沿房间逆时针跑跳，途中有移动的锯片和旋转刀刃的柱子，起跑时算好提前量。到达高处的平台，拉下空中的拉杆，将中央的平台升起来。跳上中央平台推转盘，然后沿房间墙壁顺时针跑跳，这里的锯片和柱子都是双重的。到达高处平台拉下第二道拉杆，再跳上中央平台推转盘，跳到对面的墙上踩踏板打开出去的大门。这时有时间限制，迅速将平台旋转至大门方向，冲进缓缓下落的大门。


利用空中落下的柱子跳到右侧齿轮的顶部横梁上

第三个房间有两只相对的大齿轮机构，空中有根悬吊的柱子。首先推转盘，从右边转子上的横杆跳过去，拉下空中的拉杆。继续往前跳，推左侧轮子的转盘，使横梁位于它的顶端，再跳回最初的平台，推转盘将空中的柱子落下，跳回左侧平台，跳到轮子高处的横梁上，纵身跳空中的柱子，再跳到右侧齿轮高处的横梁，这样就能跳到房间对面的阳台了。清理掉阳台的敌人，这时有足够的经验升级技能了，冰、火、地、风，随便选一种。

离开房间到走廊，这里有几道滚木机关，贴地面移动的跳跃躲闪，垂直移动的需要跑墙或翻滚过去。

7.王宫庭院（The Palace Courtyard）

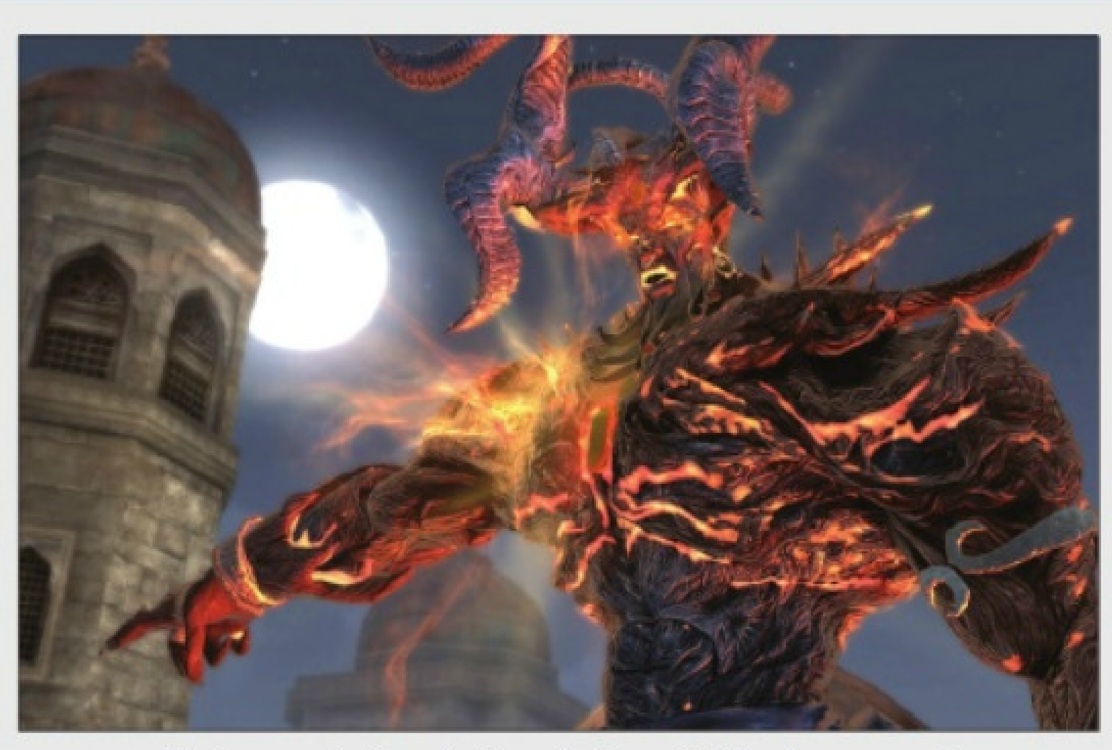
进入庭院看到屋顶站着一只庞大的怪兽，正是精灵女王瑞丝雅提过的火之圣兽罗泰史，它召唤出一批强悍的冲撞者，朝王子藏身处围袭而来，在这里还见识到新型的沙怪恶灵。

此处的战斗较之前有些难度，先清理恶灵，用快速移动来分散它们。剩下的那些冲撞者非常强悍，普通挥砍和腿踢很难伤到，这里推荐用蓄力攻击。为了避免受到围击，还是要移动着打游击。

解决完敌人开始攀跳，由门右侧的墙壁跑跳，经由连串的横杆跳到对面墙壁上，右移跑墙躲过两只锯片，再弹跳到柱子上，继而攀爬砖块，跑墙避开两只锯片，荡横杆跳落上层平台。往前躲锯片跑墙跳柱子，纵身跃进墙洞，这里仍是成群的冲撞者，蓄力攻击来打。

继续走，仍是躲闪墙壁的锯片，跑墙后弹跳到横梁和横杆上，利用布幔滑落底层平台。从这里可以看到下方平台上有**石棺**（2/21），直接跳过去拿，返回。从平台的左侧跑墙过去，踩踏板再跳到空中的横杆上，快速冲进缓缓下落的机关门。

来到庭院，看到一只巨大的冲撞者在破坏建筑，使得前面的路发生坍塌。由左侧跑墙过去，会塌陷的地方有破败的痕迹，用跑墙来躲避。到平台杀沙怪，跑墙跳拉杆打开前面的栅门。穿过走廊到房间，踩墙上的踏板后落身地面，时限内冲进栅门。



站在屋顶上的罗泰史召唤出一群沙怪朝王子围袭

在下方的平台拿**石棺**（3/21）。

房间里有齿轮机构，右边的齿轮被锁住了，先推动转盘解锁，再跳到转过来的平台，转到对面后纵上墙壁，攀到下道平台，这里有两个转盘。对面有一只齿轮锁住，按以下步骤操作：①将左转盘顺时针推一次；②将右转盘顺时针推两次；③将左转盘顺时针推一次；④将右转盘反时针推一次，解锁成功。踩踏板转动对面的大齿轮，一道平台旋转上来，利用右侧墙壁的砖块攀援过去，弹跳到齿轮的木台上，随着转动到达另一边，纵身攀上前面的平台，往前便是要塞的大门。

脚下的阳台发生坍塌，那只巨型的冲撞者破门而入，接下来是与它的对决。那些小沙怪不必纠缠，小心躲闪大怪的冲撞，它撞到墙壁的时候会有一段僵直时间，这时近身用蓄力攻击，大概能打中三四次，在它挥掌拍胸准备捶地攻击的时候迅速跑开，准备躲闪它的下次冲撞。这只冲撞者倒下时会砸开一道木墙，露出后面的踏板。

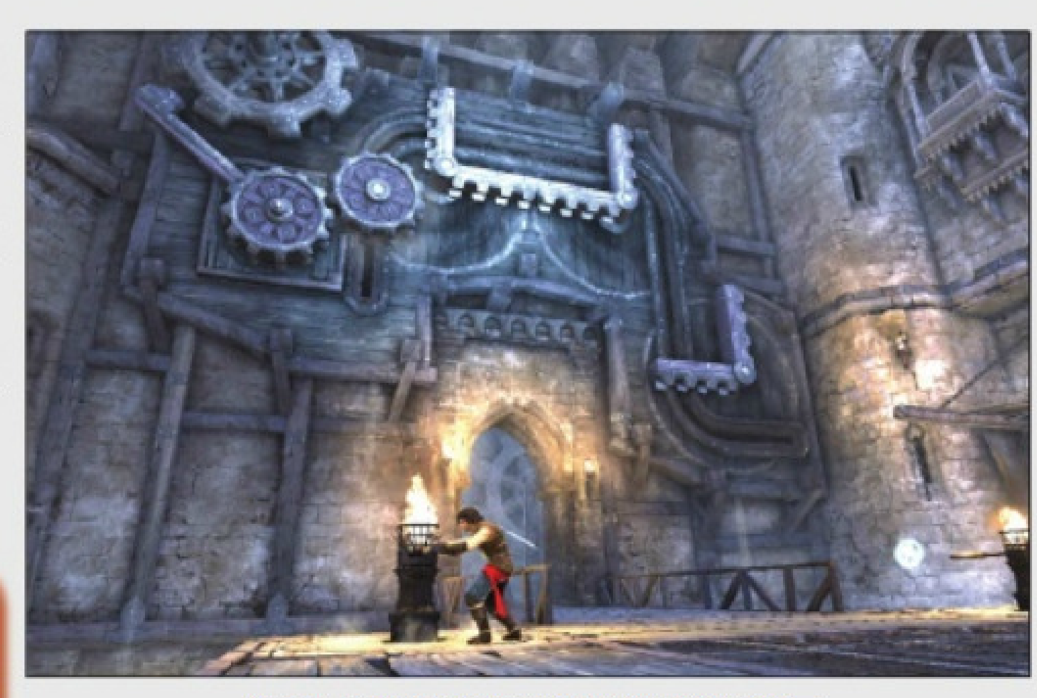
踩踏板移出一段墙壁，利用Z字跳到达上方平台，再跑墙跳柱子到达横梁上，跳上平台，跑墙跳空中的拉杆，经由几根横杆跳至对面的走廊。前面是几道滚木机关，前两根是摆动的，跟随翻滚冲过去。深坑上方的需要掌握好时机跳跃过去。

来到庭院发现这里没有任何的士兵沙雕，看来那些侵略军已经被沙怪逼退了。前面的城墙路上有钉板，要迅速跑过去，驻留稍久一点会被尖刺伤到。注意附近有石棺，从两片较宽钉板的中间爬下去，

> 马里克在大门前已等候多时，站在远处的阳台上朝王子说道：“太好了，你终于赶到了。有一大群的沙怪正朝这边赶来，我设法拖住它们，你去升起要塞的吊桥。”王子问道：“我该怎么做？”马里克说：“有道杠杆锁住了传动装置，将它解锁才能升起吊桥，这样便能阻止沙怪进入要塞。”

8.要塞大门（The Fortress Gates）

这里的平台上有三个转盘，左转盘是移动齿轮的，中、右转盘是转动导轨的。和前面的解锁谜题相比，这个更为曲折和复杂，具体操作步骤如下：①将右转盘顺时针推一次；②将左转盘顺时针推两次；③将右转盘顺时针推一次；④将左转盘逆时针推两次；⑤将右转盘顺时针推一次；⑥将中转盘逆时针推一次；⑦将右转盘顺时针推一次；⑧将中转盘逆时针推一次；⑨将左转盘逆时针推两次；⑩将中转盘逆时针推一次，再将左转盘顺时针转一次，成功解锁，右侧的大齿轮自动运作起来。


这里齿轮解锁的机关谜题稍为繁复

> 这时马里克在阳台上出现，说：“我把那些沙怪引进了陷阱，用石块狂砸它们，死了没有一千也有八百，当它们死掉的时候，感觉到自己变得越来越强大了！对了，你那边做得怎么样了？”王子道：“刚把齿轮装置给解锁了。”“很好，我还得回去牵制那些沙怪。”说着，马里克再次离开了阳台。

往右纵身跳上齿轮的木台，攀砖块上去踩踏板，齿轮转动将木台升起来，迅速跳到空中的横杆跃上木台，顺利地将吊桥升起。不过，此时已经有少量的沙怪冲过了吊桥，撞破了大门进到大厅，王子只好拔刀收拾它们。现在面对的是两只巨型冲撞者和一群小沙怪，先躲到柱子后面清小怪，那两只冲撞者会互相缠斗，等它们死掉一只，趁余者撞晕的僵直时刻再近前斩杀。


在冲撞者短暂的僵直时间内冲过去砍杀

> 清完敌人，王子对回到阳台上的马里克说道：“你呆在那边别动，我尽快和你会合，然后重组那块符印。”马里克道：“你干吗那么急？它们现在落进我们的陷阱，我可以慢慢地将它们一个个的杀掉，夺取它们的力量。”王子听了愤然说道：“你在说什么？这些沙怪屠杀了你的士兵和子民，你却不急于阻止它们，只为它们能让你变得强大？我们现在就可以结束它，把符印扔下来。”马里克朝下面伸出手来，道：“不如先把你的那半扔上来，反正你也不在乎什么力量，让我去封印它们。”望着王子抚摸着身上符印时的迟疑表情，他哼哼轻笑，说道：“正如我想像的一样……”而后转身离开了阳台。



瑞丝雅劝说王子不惜用武力夺回符石

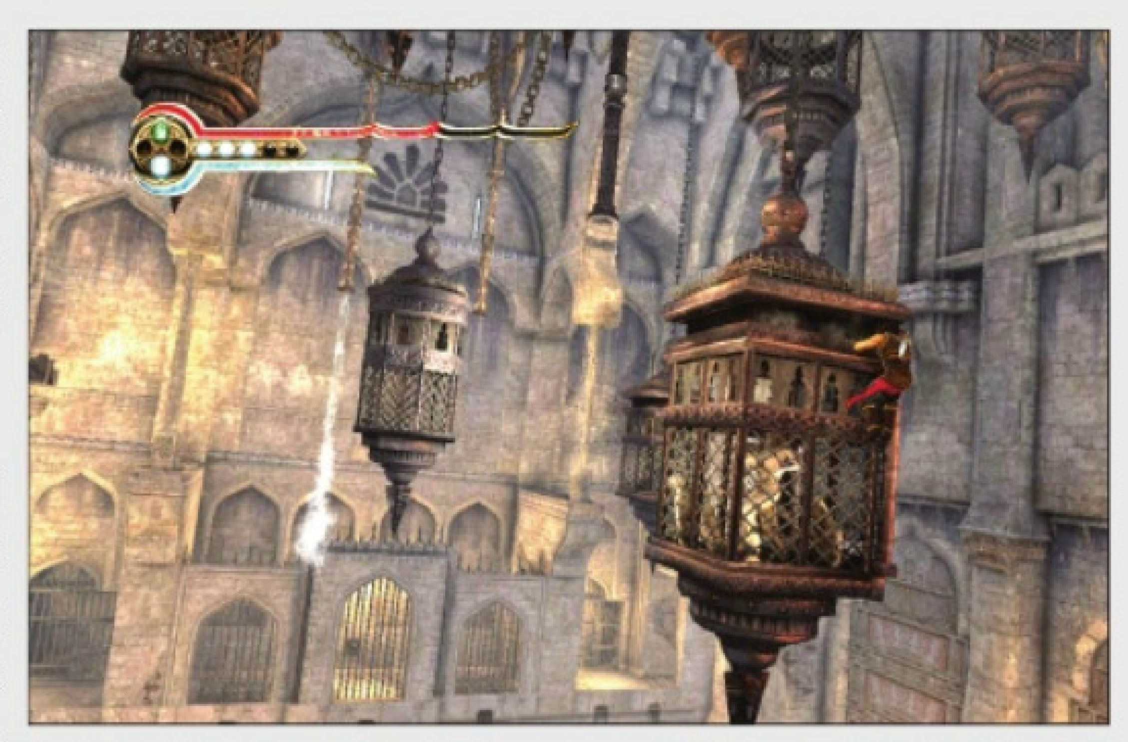
王子进入走廊，躲避钉板和旋刃柱子，在这里找到另一道传送门，进去和精灵女王瑞丝雅交谈。“为什么你还不重组符印呢？”瑞丝雅问道。“事情变麻烦了，看样子他不肯把那半块符印拿出来，也不想去阻止沙漠军团，他对于那些士兵和子民的死，一点都不关心，为什么他会如此沉迷于力量？是什么让他变成了这样？”王子不解地问道。瑞丝雅说：“你的兄长屠杀了很多的沙怪，将它们的力量储存在身上的符印里，他的心智受到了沙怪的诱惑，而我给你注入的能量，使你能够抵抗住这种诱惑。”“为什么你不警告我会有这种状况发生？”“我以为你会很快拿到他的符印，没想到为时已晚。”“如果我拿走马里克身上的符印，他的神智会变得清醒吗？”“这是可能的，我们拖延得越久，那些沙怪就变得越强大。你得再次找到兄长，这一回，如果他不肯交出手里的符印，你得用武力夺回它。”“他只是受到了控制，我不会伤害他的。”“你说过马里克是一位英明的领袖，如果你真心地想帮助他，必须得这么做。现在你得抓紧了，我马上教给你新的能力。”说着她将手指触向王子的身体，顿时间王子的身躯光芒四射，而瑞丝雅则缓缓地在眼前消融了。

通过传送门回到走廊，往前继续走可使用水流冻结的新技能了（按住Shift键），用它可以使附近的水流瞬间冻成固态，用它们来进行攀跳。为了表述方便，下面的攻略中将横向的称为水流，竖向的称为水柱，以示区别。

首先是两道横向的水流，再往前是一排三根的垂直水柱，接下来要踩踏板后将喷出的水流凝结……这类跳跃大同小异，因此不再赘述，最后来到监狱区域，踩踏板开启机关门，快速跑过钉板，翻滚避开飞射的弩箭冲进机关门。

9.监狱（The Prison）

在监狱大厅没有见到任何的沙雕，看来城中的士兵已彻底放弃了这里。先从右侧跑墙攀爬，利用布幔滑落至大厅的一侧，在这里见到新型的小沙怪食尸鬼，食尸鬼的盾牌需要用腿踢开再施展攻击。清敌后由栅门的右侧跑墙背跳到柱子上，再背跳回墙壁，跳上拉杆，空中出现水流，将之冻结沿房间墙壁顺时针跳过去，最后攀爬到大厅中央的高处通道，大门处看到一些抵抗的士兵沙雕。


利用空中的囚笼跳过大厅

从一端的墙壁起跳，跳上拉杆，空中出现几道垂直的水柱，沿墙壁继续右移，利用石柱和冻结的水柱跳过去，前面是一些囚笼，利用它和一些水柱跳到布幔，滑落到大厅的另一侧。清掉一群沙怪，在布幔的右侧墙壁找到踏板，踩动它移出一截平台，反身跳过去迅速往右跳拉杆，大厅里出现水流，利用它们跳到中央的拉杆上，出现新的水流。跳回地面清沙怪，然后由布幔对面的墙角起跳，利用冻结的水柱跳到墙壁高处边沿，右移跑墙跳上冻结的冰柱，再跳上横梁，利用垂直的冰柱跳到另一根拉杆上，这边的墙壁上出现新的水流。

由墙边起跳到冰柱上，再往回跳墙壁往上跑，反身跳到高处冰柱，再落身到横梁上。继续往前跳冰柱，末端的有两道水流和高处的一道横梁，这里同样利用蹬墙上跑一层层的跳上去。攀至走廊，踩踏板打开前面的栅门，然后躲闪弩箭冲进去。

进入栅门后往右侧墙壁上攀爬，右移跳拉杆打开栅门，进去拿石棺（4/21）。回到走廊继续走，第二道深坑有条固定的水流，还有一条时隐时现，利用它出现的时机冻结跳过去。跑墙弹跳到右侧通道，往前滑斜坡进入下水道区域。

10.下水道（The Sewer）

落身水渠交汇点先清掉底层的沙怪，站到两道水帘中央，冻结水流后用Z字跳到上层平台，往左攀援墙壁，躲避锯片往左方攀援，中途的两道水帘可以冻结跑过去，然后冻结水流跳到走廊里。沿走廊前行，前面要利用水柱和横梁往上方攀跳，来到第二处水渠交汇点。


在这里遭遇能够召唤小怪的召唤师

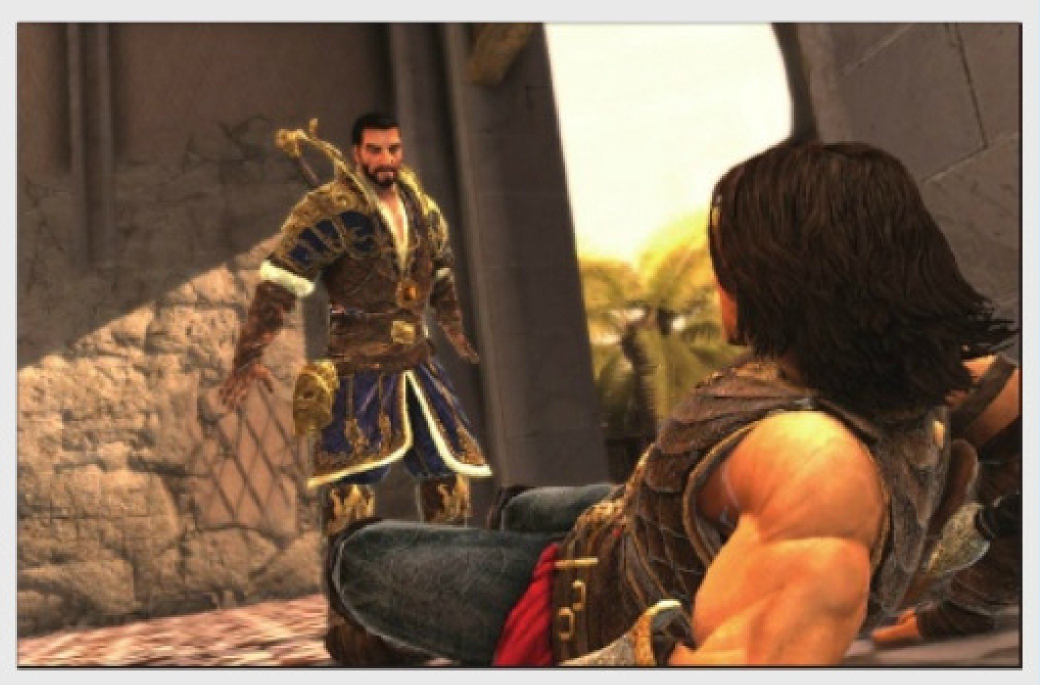
这时先别跳下去，站在墙头转身，能看到对面泛着绿光的石棺，跳过去拿石棺（5/21）。回到水渠交汇点，在这里遇到新型的怪物召唤师，他们会召唤出小沙怪，不过攻击性和生命防御都很弱，几刀便可斩杀。清敌后用Z字跳攀上平台，这里有转盘，用来切换墙边的横向水流和中央的垂直水流。先切至横向水流，冻结后跳到高处的拉杆打开出口栅门，再跳回来推转盘，切出垂直的水流，冻结成冰柱跳进栅门。

跳上横梁往左侧的墙壁攀援，利用两侧墙壁的砖块一路往前攀

跳，最后来到第三处水渠交汇点。清理出现的沙怪，优先解决会召唤小怪的敌人。跑墙攀上平台，跑墙背跳到拉杆上，空中出现两道水流，再攀到入口处的横梁上，纵身跳到对面平台，推转盘变换水流的位置，再攀到方才有拉杆的那道平台，利用冻结的冰柱跳到对面的走廊。走廊里都是尖刃陷阱，从横梁上跳过去。

前面有岔路，左边有绿光萦绕的地方有石棺，利用冻结的水流跳过去，注意这里的水流是有时间先后的，等前面水流即将消失的一瞬再冻结跳上去，然后跳向第二条，同时解除冻结，等第二条水流出来再冻结，抓住它荡过去拿石棺（6/21）。

跳回岔路口走右边的水道，攀上平台，冻结水帘跑墙过去，在末端跑墙穿过水帘跳上平台，再利用冻结的水帘和墙壁施展Z字跳上去，进入王宫浴室。


马里克一把将王子推倒在地后扬长而去

11.浴室（The Baths）

开始的大厅里有个小亭子，踩地上的踏板，小亭外出现一道水帘，冻结后跑上去背跳，抓住拉杆打开对面的门。清掉出现的敌人，由打开的门来到相邻的圆厅，分别到两侧跳拉杆，出现两道水帘，冻结它们用Z字跳攀上平台，再逆时针方向跑墙过去，找楼梯下去。来到开始大厅的高处平台，先利用冻结的水柱跳到左前方的平台，右转，冻结水帘和水柱继续跳。

来到马里克所在的阳台，马里克走过来说道：“看来并非我一个人迷恋这种力量，我有生以来从未见过如此诱人的魔力。”王子态度冷硬地说道：“符印吸收的东西影响了你的意识，你必须结束这一切。”马里克逼近王子，目光显得冷峻而陌生：“你为何要我的半块符印，你是真的想要封印那些沙怪么？或许，你是为了想要控制自身的力量罢。”王子斩钉截铁地说道：“如果你不能结束这件事，我会的！把符印交给我。”“不！”马里克一把将王子推倒在地，道：“如果你不是我的亲兄弟，我会以叛国罪处决你，现在你赶紧离开这里，永远也别回来！”说完，便扬长而去。

评说 王子也“割草”，“杯具”少不了

■陕西 Oracle

《波斯王子》（以下简称PoP）系列终于修得正果，推出了同名电影，但游戏的最新作《遗忘之沙》却让众多老玩家怨言颇多。很多不满来自于战斗系统的简化，流程的缩短和谜题的俗套。当然，对于一款动作冒险游戏而言，这似乎就是游戏的全部了。这也似乎意味着，《遗忘之沙》几乎就是一款全面退步的作品，除了画面。

事实就是如此糟糕，从历代媒体评分来看，《时之砂》是一个顶点，之后作品逐渐下滑。即便不算育碧之前的那几款，PoP到如今也出到了第五作，一个系列连续五作评价每况愈下，没有起色，也没有波动，坚定不移地越来越差，也算罕见了。这种退步到最近的《遗忘之沙》尤为明显。

先说战斗部分，尽管PoP不是单纯的动作游戏，但育碧在每作的动作系统上下的功夫并不少，比如《王者无双》的瞬杀，《重生》中类似格斗的援护战斗，虽然有些创新未必有效，甚至可以说比较蹩脚（无论设定多少招式，每作基本都能一两招通吃所有杂兵），但总归会让人眼前一亮，然而这次的战斗系统实在是有些乏善可陈了。或许育碧想给我们一种《三国无双》般的快感，每个战斗场景都刷出大量杂兵，攻击欲低下，任主角宰割。但事实证明，这种看似浮浅的“割草”系统并不那么容易模仿。仅仅一个出招硬直和收招硬直就让战斗流畅度大打折扣，熟悉系统之后又重回“一招打遍天下”的套路，没有盾牌的杂兵会被一个跳劈通吃，装备盾牌的杂兵会被一个踢倒通吃，Boss的攻击方式极少，动作都大同小异。后期人剑合一，打杂兵都是秒杀，这时还要安排大量毫无意义的强制战斗，唯一的价值就是让那本来很短的流程充实一些。

PoP系列的精髓在于机关和解谜，战斗部分的平庸并不能掩盖一款动作冒险游戏的亮点——如果这款游戏有亮点的话。让人意外的是，比起前几作，这次的机关与解谜——PoP一贯的长项，也做得有失水准。对水流的冻结是本作最大的卖点，在之前的宣传动画中，我们已经见识到这个创意的精彩展示，等大家玩到实际游戏，却不幸地发现宣传影像展示的就是这个创意的全部，剩下的都是重复。水流、水柱、水帘交错出现太过频繁，玩到最后一直是那几个套路。而穿插在游戏里的恢复建筑、瞬间移动，包括水形态控制，考验最多的是玩家的反应能力和手法的连贯，真正需要思考的地方寥寥无几。类似“时之砂”三部曲中巧夺天工的四头螺旋梯，镜面反射，国王巨像等大型谜题完全没有在本作中出现。机关基本一看便知，一看不知的，误打误撞也能过去，无非就是转齿轮，这种平面谜题和以往历代的大型谜题完全无法相提并论。等游戏通关，还有什么可以留在我们记忆里呢，恐怕只剩下无尽的冰冻→消融了。从某种角度来说，育碧果然没有白宣传这个特性。

《时之砂》当年以一个很惊艳的姿态出现在玩家面前，转瞬几年过去，PoP系列还是那么一套玩法，在这个基础上无论怎么修饰，还是不能避免审美疲劳。这次无论从战斗系统还是谜题机关来看，《遗忘之沙》给人的感觉都像是为新手准备的，难度之低，仅次于那个主角永远都不会挂的《重生》。一条路走下去，不怎么需要思考，战斗时一剑挥倒一大片，倒也符合“爽快”的定义。如果一个系列开始大幅度向新手妥协，那么想必它的日子是不太好过的。从一名老玩家的角度来看，笔者宁愿相信这次游戏质量的缩水只是为了赶上电影档期，只有这么想，才有可能对下一款PoP抱有期待。

由平台起跳，利用墙边的水流和横杆跳到屋角的平台，再跑墙弹跳到拉杆上，空中出现两道垂直水流，利用它们跳到对面的另一只拉杆上，空中出现更多的水流，利用它们跳到通往后面圆形大厅的高处平台。

空中有两根横杆，利用冻结的水帘弹跳到高处横杆上，再跳到上方的平台。往前穿过滚木机关密布的走廊，末端六根旋转的滚木，有一瞬间会出现空隙，把握时机翻滚冲过去。往前是要利用墙上的两条布幔滑到底层，期间要跳到横杆上进行切换。

12.王室（The Royal Chambers）

跑到蓝色的水池前踩踏板，冻结水流和水帘跳到对面的平台，再踩另一踏板，冻结水流往对面的墙壁上跳，爬上横梁跳横杆，接下的跳跃需要穿越水帘后再冻结，利用冻结的水流跳到横梁上，转而落身上层平台。

往前走看到火之圣兽罗泰史，它站在屋顶朝这边挥掌发射火球攻击，看来它是把王子当成所罗门王了。前方的地面会被轰塌，行动要迅速，沿走廊跑过去，从右侧跑墙过去，冻结水流跳到横梁上，再跳冰柱往下滑落，跳到下层走廊上。往回跑，沿左侧跑墙跳石柱，经过几道水流和水柱，穿越水帘跳到平台上。

来到房间里，利用空中的柱子和横梁跳上墙壁，右移背跳，跳石柱由布幔滑落下去。清完一批沙怪，注意空中有蓝色荧光，冻结水柱爬上去，分别踩下两侧墙壁上的踏板，就能看到壁室里的石棺了（7/21）。

在户外需保持快速移动，罗泰史会间或发射火球轰击

跑到房间另一边，冻结水流跳过去，在穿越水帘时得解除冻结。前面的走廊又被罗泰史轰塌，由右侧跑墙往左边跳，冻结水流跳过去，往前再遇坍塌，冻结水帘跑墙跳柱子，再利用几道冰柱跳回走廊。

往前跑墙上横梁，往右跳墙跑上去，接下来的跳跃有些难度，共有三条水流和两道水帘，穿水帘时须解冻才行。进浴室房间解决沙怪，一端的墙壁有两道相对的水帘，中央是两条水流，将它们冻结后攀跳到上层平台。注意右侧水帘后面有隐藏的石棺，在高处的冻结水流处，跳到水帘后面的密室拿石棺（8/21）。

跳到上层平台，走到左边阳台末端，跑墙背跳上横杆，落身到对面阳台，再跳横杆到达空中的拉杆上，打开阳台上的门，跳回去进门。回到外部的走廊，和之前一样，利用冻结的水柱和水流跳过去，然后冻结水帘用Z字跳到达上层阳台。在这里跳到横梁，利用水柱、木柱和布幔滑到下层。这时看到屋顶的罗泰史朝王座大厅跑去了，王子推测他是要去抢马里克身上的符印，不由忧心如焚。

前面是布满摆斧、钉板和弩箭的走廊，穿过去到房间杀沙怪，然后往前望到一只大水轮，攀到右侧墙壁，先不要穿水轮，而是继续往上攀爬，背跳横杆到对面，在密室里拿石棺（9/21）。返回下面，穿过水轮往上攀爬来到天文馆。

13.天文馆（The Observatory）

大厅里有庞大的旋转机械，马里克曾在信中向王子描述过这里，星相学者们用它来观察天空星宿的运动轨迹以预测未来。王子现在位于天文馆的中层平台，往右边冻结水流跳过去，攀墙左移，再跳两道水流落身平台，再跑墙反身跳上拉杆，中间的机械停止转动，前面出现一只转盘。

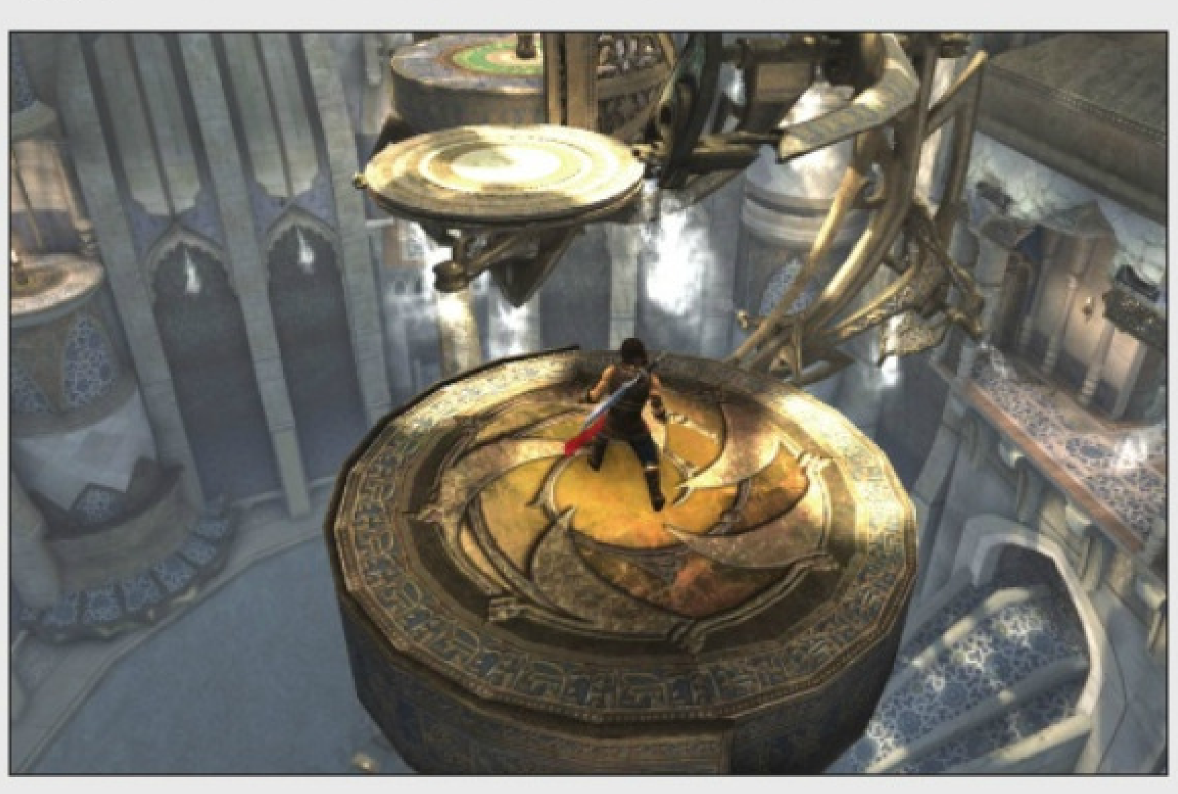
利用冻结的水流跳过去，将转盘顺时针推两次，再往回跳平台。跳上机械的圆台，冻结水柱往左边的一排水流跳上去，附身到墙壁上，往右跑墙跳水流，落身到角落的平台。从左边墙壁的砖块攀援上去，到达上层的圆台，往右跑墙到门前的平台，跳上去抓拉杆，看到对面机械圆台升起来，左右两侧还出现转盘。

跳到右边将转盘逆时针推两次，再跳到左边将转盘逆时针推一次，这样两道圆台在空中铺就一条通路。返回中间平台沿着圆台跳过去，在机械顶部的平台推转盘，逆时针两次，那两道圆台移到了前方，利用它们跳到对面的墙壁，再往左边攀援到达高处的阳台，跳上空中的拉杆，这边阳台上出现两个转盘。

面对大厅中央的机械，操作步骤如下：①将右转盘顺时针推一次；②将左转盘顺时针推三次；③将右转盘顺时针推两次；④将左转盘逆时针推一次。这样黄色的平台移动前面，不过下面的水流驱动机器开始运转，王子得利用空中的平台一路跳过去。

首先纵身跳到黄色平台，迅速冻结水柱跳到对面的灰色平台上，再跳到相邻折成45度角的黄色平台上，再跳到很多圆圈翻转的黄色平台上，再跳到红色平台上，最后跳到外围的黄色平台上，这样就可以跳到对面的阳台了。

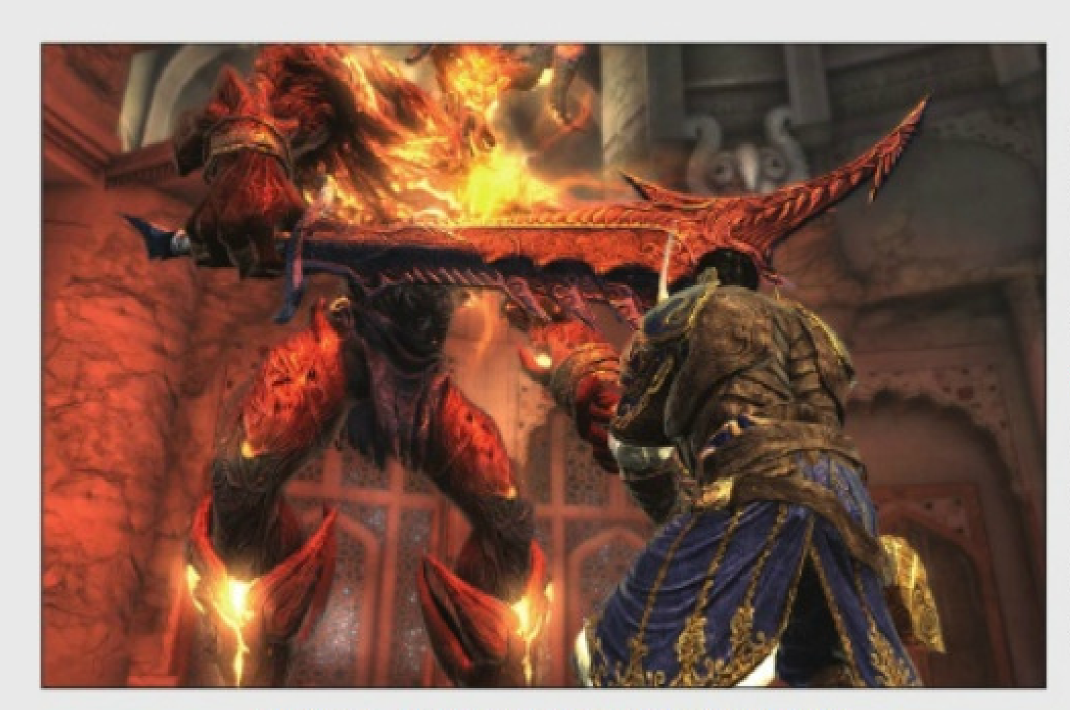
站在阳台望到不远处的王座大厅建筑，想必马里克就在附近吧。从阳台左端攀墙，落身布幔滑落到下层平台，再往左边跑墙攀援，进到上面的房间。接下来要利用三根水柱跳到左边的布幔上，水柱的出现有时间差，注意好跳跃和冻结的时机。



利用空中铺就的平台跳过去

落身到底部，这里会出现一只巨型冲撞者，还有成群的小沙怪，建议先跑到外围清小沙怪赚经验，在冲撞者发生直线冲撞时跳跃逃开，等它撞成僵直状态再欺身近前，用蓄力攻击来打，普通攻击不足以造成伤害。将冲撞者解决后，所有小沙怪消失，它会撞坏一面墙壁，由那里攀至上方走廊。走廊下方全是致命的尖刺，墙壁上还有移动锯片和弩箭机关，穿过走廊来到王座大厅。

14.王座大厅（The Throne Room）


看到大厅里的马里克正和罗泰史恶斗


躲在罗泰史的身后砍他的双脚

在走廊往左转，发现墙壁有砖块可以攀援，上去后往左跑墙弹跳，利用冻结的水流跳到平台上拿石棺（10/21），再跳上布幔滑落走廊。往前看到马里克正和火之圣兽罗泰史交战，情势非常危急。

左墙的水流有时间差，冻结它们跳到横梁，到右侧墙壁，沿布幔滑下来，再往左跳水流到横梁，往中间跳石柱，一直攀爬到大厅决斗场，看到兄长马里克被圣兽一刀砍飞。接下来是王子和罗泰史的决斗，诀窍是时刻躲到它身后来蓄力攻击，只有当它蓄力跺脚的时候才跳跃避开。将它的血打掉一半，它跪在地上，这时跳到它的背后攻击，随后它扔掉巨剑跳到高处的平台用火球轰击。此时王子的身形需保持移动状态，利用墙上的砖块攀爬上去，再跳水流和横杆到达罗泰史所在的平台，结果它又跳到了对面。空中有几根具有时间差的水柱，利用它们跳到对面攻击罗泰史，不过王子被它一掌击落到大厅底部，随后它也跳下来拔起地上的巨剑继续战斗。

后半场的战斗难度增加，场上会多出一群小沙怪，先顺便清理下小怪，然后继续躲到罗泰史的身后砍，等它跪倒在地上跳到后背进行攻击，王子纵身跳起一刀划进它的胸膛，这时兄长马里克现身，冲过来朝着罗泰史的后背便是一刀。罗泰史嘶吼中发出刺眼的光芒，身体的能量瞬间涌进了马里克身上的半块符印，符印顿时崩毁，那股能量顺势贯注进马里克的身躯。在罗泰史倒毙后，他发出痛苦的哀叫，跌跌撞撞地离开了大厅。

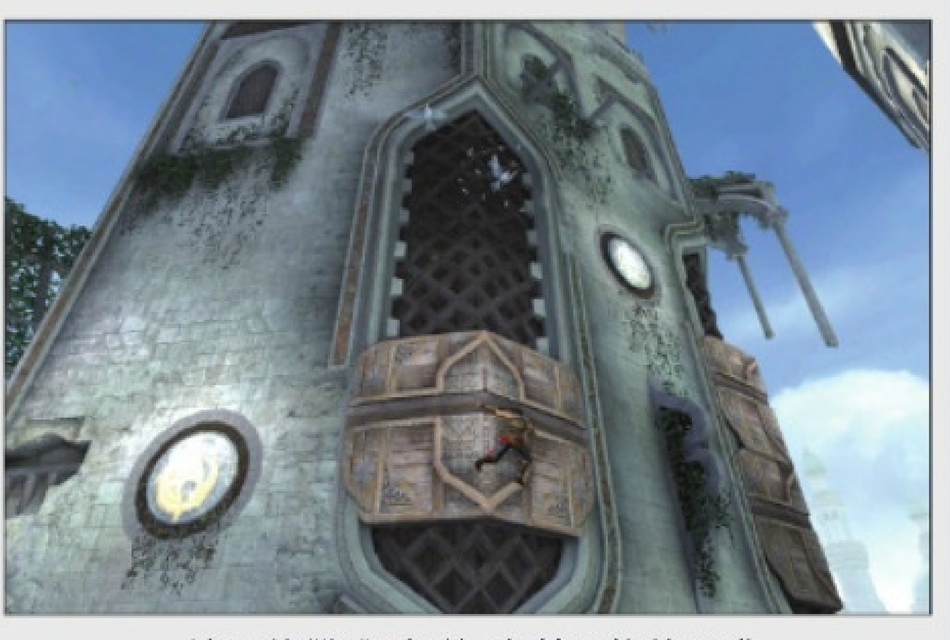
王子往前进走廊，躲避摆斧、滚木穿行过去，途中进入传送门，在亭子里和精灵女王瑞丝雅展开交谈。王子说道："封印的事情结束了，马里克杀死了罗泰史……""是罗泰史杀死了你的哥哥。"瑞丝雅面带忧色地说道。"什么？不，事情不是那样。"王子对她的话难以置信。瑞丝雅说："事情并不像你看到的那样。作为精灵族的一员，罗泰史是不会被普通兵器杀死的，这也是我警告你不要和他正面交锋的原因。他的能量能驻留在人类的身体里边，现在，他已经控制了你的兄长马里克。""不，这不是真的。"王子听了有些绝望，说道："你不了解马里克，他比你想像的要强大，他会应付这件事情，并最终取得胜利。"瑞丝雅沉静地说："你兄长身上的半块符印已经毁掉，想要封印那些沙怪，你的兄长就必须得死。"王子道："我会制造出另半块符印，告诉我怎样做。""制作符印的魔法师早已不在人世，而古老的符咒也已失传……现在只有一个方法了，你前往精灵城市瑞柯姆，在那里找到一把能彻底杀掉罗泰史的剑。""杀罗泰史？你的意思是杀掉马里克，我不会那样做。""你还关心这片大陆吗？关心马里克的子民吗？还有你的生命？如果你不杀他，沙漠军团将统治和摧毁一切！不是我绝情，知道这件事对你来说很为难，但我们必须得这么做……"瑞丝雅说着，抬手按在王子的胸口，给他注进新的能量，同时说道："瑞柯姆的入口在所罗门王的陵墓，在那里能找到前往城市地下的楼梯。"

告别了精灵女王瑞丝雅，穿过传送门回到走廊上，此时王子学会了冲撞能力，跳起后按Ctrl冲撞对面的敌人，这样能够飞越较远的距离。往前躲避摆斧跳过去，最后用横杆跳跃冲撞到对岸，清敌后来到户外庭院。

15.露台（The Terrace）

首先要利用冲撞技能飞越几道深坑，到达庭院的对角位置。沿右墙跑过去踩踏板，落身到出现的平台，用冲撞飞到对岸杀敌。找到有踏板的墙壁，踩动后墙壁会弹出，反身跳到横杆，再用Z字跳上去攀住砖块，沿墙壁攀援跳石柱，越过两道横杆冲撞到平台。清敌后再跑墙踩踏板，跳横杆冲撞到前面平台，继续杀沙怪。这个平台仍有踏板和移动墙壁，这回用Z字跳到上方的横梁上，再跳横杆冲撞到前面平台，推转盘落到下层。

冲撞到对面平台，下面要利用塔楼的外部墙壁攀爬到顶层，在墙壁上有很多的踏板，用它们启动一些可以攀附在上面的机关，这些机关是垂直移动的，启动后会有时间限制，如果错失跑跳的时机，需要利用附近的柱子返回去重新踩踏板。最后利用砖块攀爬到上层平台，在这里遇到两只金甲冲撞者，还有一些小沙怪。在开始离远一些打沙怪，等两只冲撞者僵直


这里的攀跳对时间有着严格的要求

的时候再跑到身后斩砍，在他们准备冲撞和攻击时再跑开，清敌后用冲撞飞到对面建筑。

往右跳横杆和墙壁踩踏板，墙壁的机关左移，这里有时间限制，利用它往右边继续攀爬，再施展Z字跳上去踩踏板移机关。继续攀爬，再用Z字跳上去踩两道踏板，空中出现五道横杆，这里要在时限内连续跳跃过去，注意及时调整摆动的方向，最后一跳利用冲撞飞上平台。

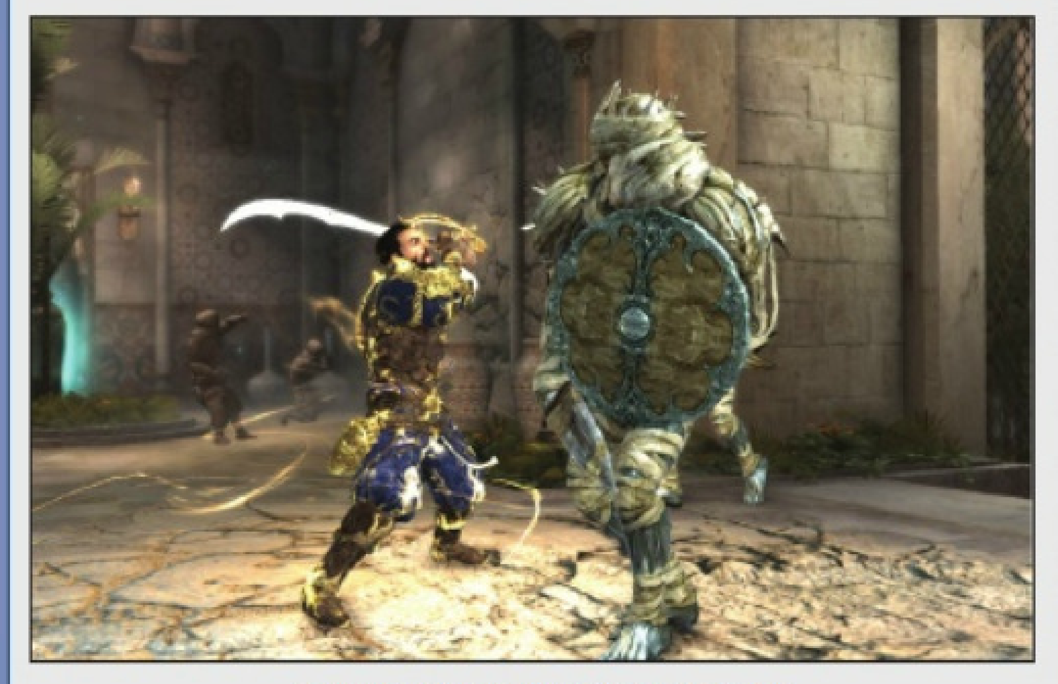
清敌后进屋子，利用布幔和横杆沿竖井爬下去，途中能看到壁室里的石棺，先落到底部冲撞飞至平台，清掉一群沙怪，再从一侧墙壁攀上去拿石棺（11/21）。进到走廊，用横梁和横杆跳跃冲撞到对岸，杀沙怪。走廊上是几道摆动的滚木，在地面上的用翻滚冲，在深坑上的要先跟随其摆动跳到中间横梁上，然后立刻下落攀吊在横梁上，等滚木摆回来再迅速爬上纵跳过去。往前遇到新型的敌人——会使用火球攻击的男巫。冻结水帘和水流攀跳并冲撞到对岸，男巫会被冲撞瞬杀。踩地上的踏板，两侧出现水帘，冻结它们用Z字跳上去，再继续利用水帘和水流跳上去，滑下斜坡到庭院。


两个身型巨大的金甲冲撞者

16.空中花园（The Rooftop Gardens）

前面是屋顶的花园，滑斜坡冲撞到阳台，再往右边跳平台，跳拉杆释放出几道水流。冻结水流一路跳过去，出现的男巫都是为冲撞送死的。跳上一道拉杆后，往前要跳连串的水流、水帘和水柱到达上层平台，中间的水帘需要跳跃时解冻穿越。在平台见到马里克正在屠杀怪物，不过对王子的呼喊充耳不闻。

跳过有时间差的水流到对岸，在树后拿石棺（12/21）。来到另一边的庭院，跳上斜坡冲撞到对面平台，然后跳拉杆，庭院四周的墙壁上出现一些水流。首先要跳的是两道有时间差的水流，在末端跳跃时要解除冻结穿越水帘，然后冲撞到对面平台。接下来是一道斜坡，前面有水帘和有时间差的水流，先冻结第一道水流，然后滑斜坡下去，在末端跑水帘跳水流，跳跃时解冻，等出现第二道水流冻结抓住，跳到对岸。下面的跳跃都是利用间歇的水流进行跳跃，大同小异。进入走廊沿斜坡滑落下去，在末端冻结水帘用Z字跳上去，穿过很多摆斧机关的通道，往前来到下一座庭院。


看到远处的马里克在奋勇杀敌

清掉沙怪往前跑墙跳到左边阳台，然后冲撞到对面平台杀沙怪。前面是两道水柱和两道水流，都有时间差，逐个冻结和解冻跳过去，冲撞到对面的平台。下面是两道有时间差的水流，利用它们冲撞到对面。走到水帘的外面，冻结水帘后利用墙壁和冰壁施展Z字跳上去。最后利用冻结的水柱冲撞到庭院中央的平台。

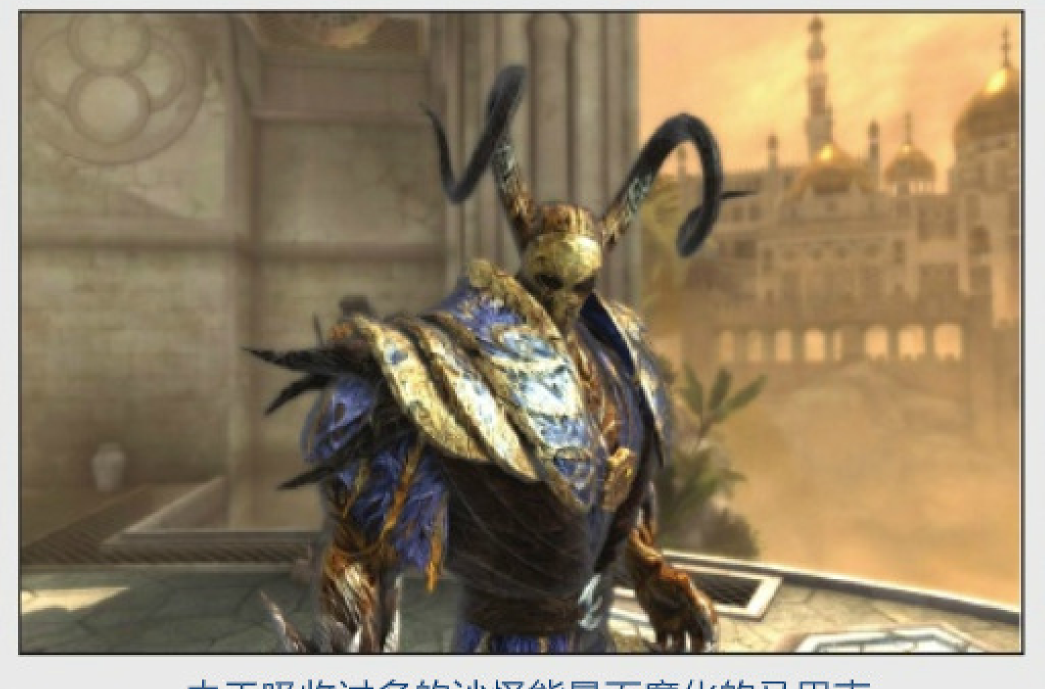
在这里解决掉大群的沙怪，那几个召唤师优先砍倒。清怪后注意对面有一道水帘后面有绿光闪现，跳过去拿石棺（13/21）。由中央平台冲撞飞到角落的小平台，冻结水帘和连串的水流跳到对面的墙壁上，右移跳横杆到平台。

17.沟渠（The Aqueducts）

冻结几道水柱跳过去，冲撞到相邻的平台，往左转，冻结空中的几道水流跳跃过去，这里可以在跳跃的时间解冻来减少精神力的消耗。落身墙壁，冻结水帘跑到右边，躲避锯片往上攀爬，再冻结水帘和水流跳到右边的天桥上。

跑到天桥末端，冻结空中的水柱后，跑墙壁弹跳到冰柱上，再冲撞到墙角的平台。沿斜坡滑下去，末端跑墙弹跳，冻结一列水柱往左边跳，由末端的一根冰柱往上爬，回身跳到高处天桥上。在这里看到屠杀沙怪的马里克，他在吸收完怪物的能量后震断了天桥，戴上从前的黄金面具便自离开，完全没有理会追过来的王子。

冲撞飞过断桥，再穿过遍布摆斧机关的走廊，往前练习新技能飞鸟渡，方法是朝着空中的秃鹰纵过去，按Ctrl键抓住它再按空格跳开，这样可以在空中跳跃较远的距离。用飞鸟渡跳到远处的布幔滑落下层。在圆形平台上看到吸收了强大力量的马里克，已经完全被火之圣兽罗泰史所迷惑控制，并且在形体上发生了变化，变身为一只庞大的圣兽魔王。


由于吸收过多的沙怪能量而魔化的马里克

接下来屠杀大群的沙怪，三名召唤师优先处决，然后面对空中的秃鹰往左边望，可以看到下面的水流，往下面跳过去拿石棺（14/21）。回到平台用飞鸟渡起跳，利用水流和飞鸟跳到右侧的墙壁上，往右攀爬，等水车移过来跳上去，在它翻转之前跳到空中悬吊的铁笼上，再用铁笼往另一边的水车上跳，转而跳到墙壁的砖块上。

攀砖块下行，冻结水柱进行攀跳，冲撞到下面的平台上，在这里清掉一群沙怪。接下来施展飞鸟渡，在中间落身到墙壁时要往上跑，反身跳上高处的飞鸟继

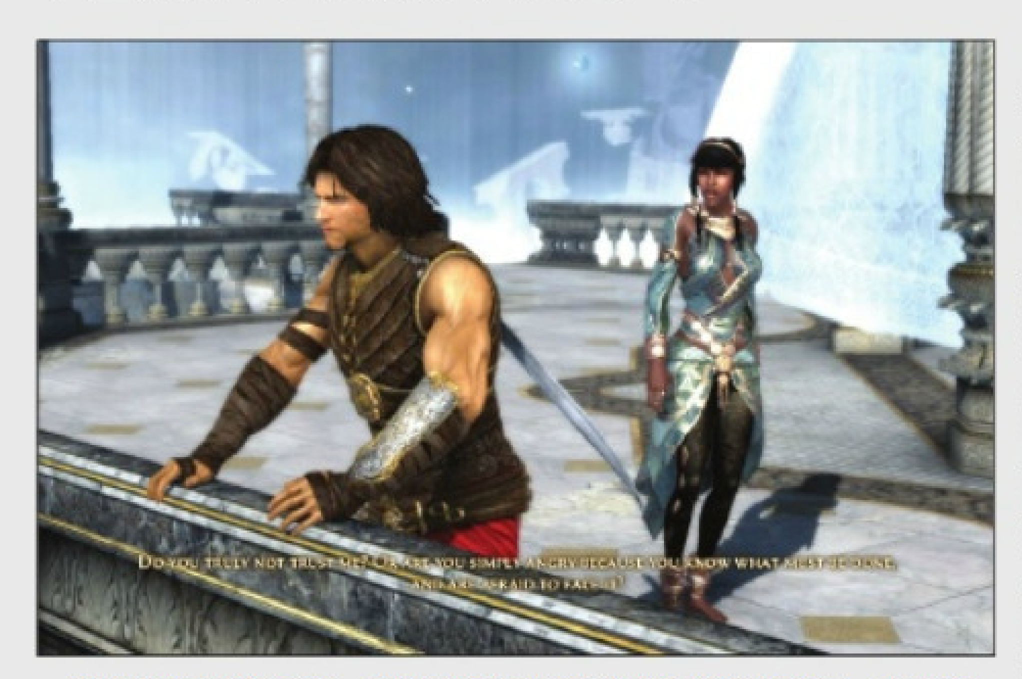
续飞越，在末端的飞鸟身上跳向走廊接续冲撞。

穿过布满摆斧和滚木机关的走廊，来到黄沙漫漫的户外庭院，冻结前面的水帘，跑墙用Z字跳到达上层平台，砍杀几名沙怪，再用飞鸟渡跳到相邻的平台。

18.所罗门陵墓（Solomon’s Tomb）

王子在这里和变身为魔王形态的马里克相遇，他现在的神智已经完全被罗泰史所迷惑，和王子拔刀相战。战斗开始，和之前对付罗泰史的打法一样，绕到身后挥砍，当他抬脚蓄力时迅速跳起来或跑开，防止被地面攻击震到。在他飞升空中发光蓄力时，跑到场地周围的墙后躲避，随后的火球攻击会炸满屏，只有墙后是安全的。然后继续跑到他身后打，他会召唤出来成群的沙怪助阵，这时用群体技能清理，比如升至4级的石甲术，可以大范围轰炸敌人。将马里克的血打掉六成左右，他会将平台轰塌一角，王子坠落到下面。

利用飞鸟渡飞到各道平台杀沙怪，将生命和魔力蓄满，有的秃鹰离得较远，在跳跃时按Ctrl可冲刺一段距离。跳回高处平台继续和马里克战斗，将他的血打掉九成左右，他会飞上空中将整座平台崩毁，王子坠落到下面的所罗门陵墓里。


瑞丝雅劝说王子，若要彻底解决沙怪必须得有大义灭亲的觉悟和决心

王子站起身形，走出迷眼的尘沙望到前面精灵城市瑞柯姆的入口建筑。跑过大桥进到左边的走廊，两处地方利用冻结的水帘跑墙过去，纵身跳到右边平台。这里要利用墙壁爬到深井的高处，墙壁上布置有很多的锯片，开始的几层很好躲避，后面要接续几次Z字跳。攀到顶部，右边是两侧墙壁布满锯片的窄巷，这里只需沿着中间往前跑就可以了。

往前跑墙越陷阱，接下来的几道斜坡都要使用跑墙来越过陷阱，最后来到有几只转盘的大厅，在这里遇到新型的敌人圣甲虫。首先清理掉大群的虫子，跑过去将转盘逆时针转两次，将石像的手中的法杖组合完整，这时大厅中出现通往上去平台的阶梯。

跑到上层平台，推动转盘，发现中间的两截法杖是一起转动的，这里要利用冻结的冰柱来阻挡某截的旋转，使中间的两截法杖先合到一起，然后把它们和头尾部分合成。完成操作，大厅四周出现很多道的水柱，利用它们跳到对面的平台，这里仍是转盘和石像的谜题，要利用冻结的水柱阻挡石像的手臂，使上面的三截法杖合为一体，再将它转到底部，完成组合。操作成功，大厅中央陷落一道深井。

沿深井内壁的阶梯下去，其间阶梯发生塌陷，断处要利用跑墙过去，利用布幔滑落下层，不久整座阶梯会一起坠落，这时不要跑墙或跳跃，快速沿斜坡往下跑，在末端跑墙到达一处平台。惊魂稍定，王子觉得精灵女王应该事先提醒他这件事，像这样随时崩塌的旧楼梯会致人于死命的，不过念及女王是个千年老人，难免会遗忘一些事情，王子还是从心里原谅了她。

前面的走廊机关遍布，难点在陷阱上面摆动的滚木，建议攀住陷阱的边沿背跳，等滚木移开再上去。而两道相向摆动的滚木，要跟随着跑过去，在钉板的中央，也是两根滚木摆动最高的位置，用翻滚冲过去再继续跑。

来到精灵城市的入口，进入传送门找女王瑞丝雅谈话，询问拯救马里克的办法，她说：“我曾经告诉过你，你的兄长已经不在了，现在的那个人是罗泰史，你得阻止他，此外无它。”王子道：“我知道他已经不是原来的马里克了，那样就没有办法救他了吗？我为何要相信你说的？我根本对你一无所知。”瑞丝雅道：“同样的，我对你也所知甚少，沙拉曼王之子，马里克的兄弟，但我必须得相信你，帮助你去结束马里克引发的灾难。”“你为什么会关心这些事情？你是一名精灵，除了长生不老还有什么值得去关心的。”“罗泰史曾经是我们精灵族的一员，如果我们不能阻止他，他会摧毁掉我关心的一切，包括那些曾发誓保护的东西，比如这个王国。”“为什么你选择我，为什么不自己去做这件事情？”“我只是扮演好我那部分的角色，你是不是真的不信任我，或是不敢去面对这件事情，心里充满了简单的愤怒和恐惧？”王子的脸上凝重而肃穆，说道：“在我少年的时候，父王整天忙于战事对我无暇过问，是兄长马里克教我如何握剑，如何战斗杀敌，现在我怎么能与他为敌？”“你面对的不是兄长，而是罗泰史。”“知道，说起来容易，但做起来很难。不过，你说得对，这件事必须得终结，我接下来该怎么做？”“精灵城市已经沦为废墟，靠你自己的力量是无法穿越这里的……”说着，瑞丝雅将手伸向王子的身体，给他贯注新的力量。“我给了你这座城市的所有记忆，它将帮助你看到城市曾经的面貌，去吧，我会在城市的神殿等着你。”

回到走廊，按Alt能看到建筑曾经的样子，按住Alt可以将它们恢复，这样就可以在上面施展各种攀爬跑跳的技能了，不过每次只能恢复一处地方，所以有的时候需要在跳跃时切换需要恢复的地方。

19.瑞柯姆遗迹（The Ruins of Rekem）

穿过走廊见到精灵女王瑞丝雅，她说这里就是曾经的精灵都市，在这里可以见证曾经的荣耀和繁华，她为王子打开一条通路，并说两人将在神庙里面再会。接下来恢复面前的墙壁，利用Z字跳攀上去。进屋右转，跑墙沿布幔滑落到神殿的底部，在这里和瑞丝雅会面。

神殿里矗立着四尊雕像，王子认得其中的瑞丝雅，对其他三人都很陌生。瑞丝雅说道：“这些雕像是四个精灵部落的首领，在沙漠军团出现以前，这里曾经是我们最伟大的都市。”“到底发生了什么？”王子问道。瑞丝雅带

着王子参观墙壁上的石刻壁画，说道："所罗门王建立起他的帝国后，和精灵族的四大部落结为盟友，我们合力建造这座都市。我们移山填岳，开渠引水，将这座城市打造成沙漠里的生命之洲。可是，在我们中间的罗泰史并不喜欢这样，他讨厌精灵和人类一起工作，他还憎恨所罗门王，曾发誓要摧毁他的帝国。他用沙漠里的风和沙创建出一支军队，用这些充满愤怒的怪物，来污辱我们曾一手建造的东西。当沙漠军团进攻的时候，我们精灵族四大部落和所罗门王一起抵御。这是一场残酷的屠杀，我们这边死伤无数，而沙怪却越来越多……最后，我们找到封印罗泰史和沙漠军团的方法。战争终于结束了，可我们只有极少数幸存了下来，其中的大部分都带着恐惧的心情离开了这座城市，远远地离开那些沙怪，尽管它们已被封印起来。现在，作为这里唯一的精灵，我也要离开了。""你在这里做什么呢？"王子问道。"瑞柯姆的城底是一座巨大的蓄水池，我曾经向所罗门王发誓，永远的守护这里的水源，如果没有了水，整个王国都会毁灭。我没有意识到自己会呆在这里这么久，直到感觉到沙漠军团卷土重来，我才意识到已经失去太多……"瑞丝雅说到这里，整具身体消融在了空气中。

这时，从身后走过来一个庞大的泰坦巨人，他的攻击方式比较单一，挥动武器横扫或者砍地，这时躲到他身后或两脚之间打就行了。他还会抬脚跺地，在蓄力时迅速跑开，或者跳到小沙怪身上躲闪。一直砍他的双脚，等他跪在地上，立刻跃起施展致命的一击。

清怪后，瑞丝雅再度现身，为王子打开了前方的通路。将前面的建筑恢复，利用墙边的连串横杆攀跳到前方的平台上，然后跑墙跳石柱，这里要练习跳跃时切换恢复部位的操作，最后跑墙跳到平台上。恢复左侧墙壁，用Z字跳攀到右侧墙壁，往左跑墙跳石柱，接下来还是依次从恢复的横杆和石柱上跳过去，最后落身到一道横梁上，这里两边都是可以恢复的平台，这时往左边跳，穿过很多摆斧的走廊拿石棺（15/21）。


趁泰坦巨人跪地的时候，王子跃起奋力一击

返回先前的横梁，这回往右侧跳，由布幔滑落地面。前面是一道石门，往左边跳下去，跑到水帘后面拿隐藏的石棺（16/21）。拿完出密室，将右侧的墙壁恢复，再冻结左侧的水帘，用Z字跳返回上面。

将石门右侧的墙壁恢复，从右侧用Z字跳上去，然后跑墙踩石门上方的踏板，再由门左的布幔滑落，冲进缓缓下落的石门。前面的走廊要躲避墙壁上的锯片前行，在走廊末端攀援砖块来到王座大厅。

20.王座大厅（Rekem's Throne Room）

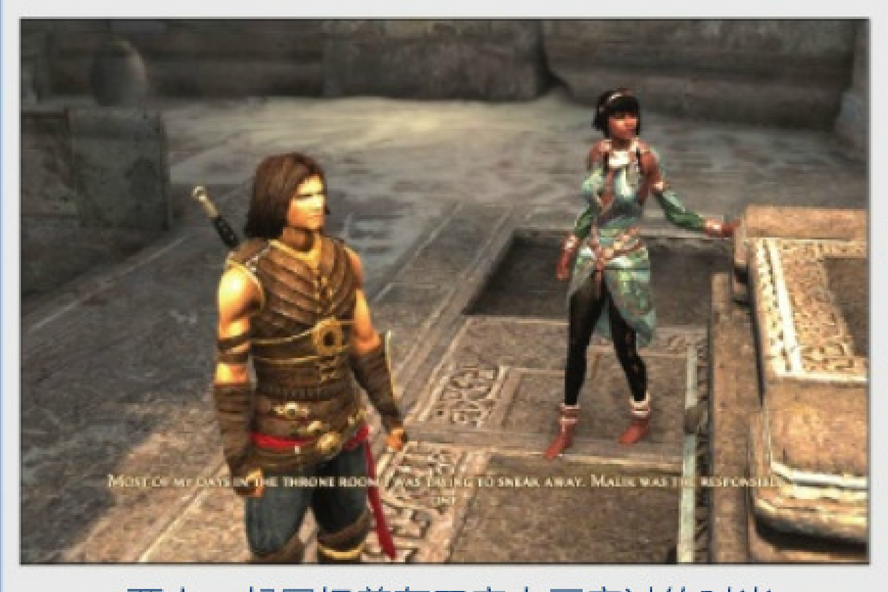
来到王座大厅后瑞丝雅再次显现身形，抚摸着这里的石案对王子说道："在许久以前，我曾在这里度过漫长的时光，学习管理国家的能力。"王子这时也想起自己在王宫的生活，说："我在王座大厅里度过的日子，我总是偷偷逃掉，而受到责罚的总是马里克……我不知道，将来该如何向父王解释这里发生的一切。""就实话实说吧。"瑞丝雅说道："罗泰史杀了你的兄长，并试图摧毁这个国家，然后你拯救了他。""我们还是抓紧行动吧。""嗯，在这座大厅的下面有一条秘密通道，是准备危急时用来逃亡的，现在你可以通过它，不过得小心点，通道里设置了很多的机关暗器，不确定它们是否还能工作。但从以往的经验来看，它们肯定还会伤人的。"

清掉成群的沙怪，跑到王座左边，由墙壁的砖块攀援过去，恢复左边的横杆，跑墙上去，利用依次恢复的横杆和墙壁逆时针跑跳过去，最后落身到王座右侧的平台上，前面有道紧闭的栅门。解除恢复掉落到下层的平台上，这里有隐藏的石棺（17/21），拿完从边缘的横梁往前跳，落身到左侧的平台上，从门底翻滚到另一边。

攀墙上去横移，落身到右侧平台的门里面，跑墙跳上拉杆，打开王座下面的秘密通道。由墙壁的横沿攀过去，然后由布幔滑落回大厅地面。由竖井内壁的砖块攀落底部，前面是有锯片和摆斧机关的通道。锯片的行程短，速度快，在跳上墙壁后迅速右移，在锯片逼近的瞬间可以往上方跑墙来躲避。跳过两道摆斧，再度攀上墙壁，利用墙上的砖块来攀附，逐段躲避锯片跑墙，最后落身到一条走廊。踩踏板打开前面的机关门，然后判断两侧弩箭的间隙冲进下一间大厅。

先清掉平台上的圣甲虫，然后冲撞到前面的两座平台，在末端的平台杀一群沙怪，然后冻结右侧的水帘，利用墙壁和冰壁用Z字跳上去，这时能看到水帘后面平台的怪物，往右边跳过去，同时解除冰冻穿越水帘，再接续冲撞飞上平台。接下来的平台跳跃，都是利用冲撞技能，最后一道平台还要跳三道有时间的水流。

来到一道石门前，斩杀一个泰坦巨人，瑞丝雅会现身解除掉石门上的封印，引领着王子进到神圣之泉。


两人一起回忆曾在王座大厅度过的时光

21.神圣之泉（The Sacred Fountain）

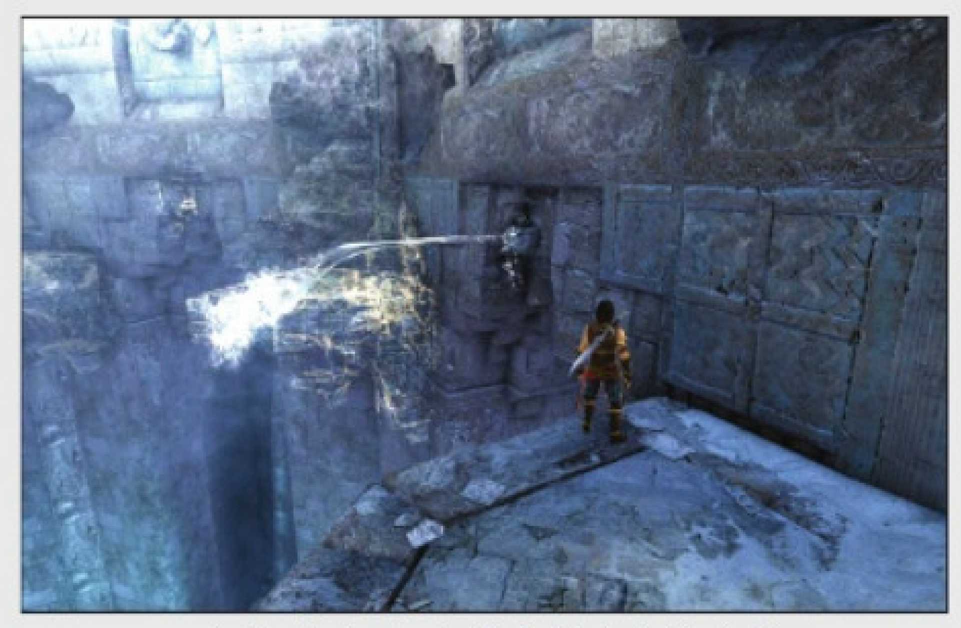
这里的泉水是这座城市用水的源泉，如果没有它的滋养，这个地方很快就会变成荒漠，这里就是瑞丝雅要全力守护的地方。正说话的时候，泉水池子各角都出现了沙怪，优先清理三名召唤师。清完沙怪，瑞丝雅打开了对面的一道石门。

进到走廊，这里的陷阱上方是沿固定转道往复运动的滚木，估算好时间跳跃过去。前面是一道铁栅门，先往左侧恢复墙壁和水帘，跑墙过去弹跳到栅门内。清掉一批圣甲虫，站到门口恢复对面的墙壁和水帘，冻结水帘，利用它用Z字跳到达顶部平台，往前来到蓄水池。

22.瑞柯姆储水池（The Rekem Resevoir）

刚进到大厅的时候，瑞丝雅在对面恢复了一道水流和水柱，作为后面的攀援凭依。王子目前在入口的平台，从右侧的墙壁起跳，恢复墙壁和水帘，冻结后跳墙过去，然后跳柱子再落身到大厅的右侧平台，记得在跳起时恢复落点建筑。由平台缺口起跳，利用中央的水柱和石柱跳到左侧平台，再由布幔滑落到大厅地面。

解决掉泰坦巨人和小沙怪，这时空中出现秃鹰，先不理会它们。在大厅的右侧有两道水帘，穿进左侧的水帘，翻滚进墙洞拿石棺（18/21）。回大厅用恢复两道水帘中间的墙壁，跑墙背跳到空中，用飞鸟渡跳到空中的石柱和水柱上，这里有的需要恢复，有的则需要冻结，注意切换。


在攀跳时要记得恢复落脚点的建筑

跳到大厅中央有狮首像和水池的平台，从左侧落身到砖块上，爬下后往左跑墙侧移找到隐秘的壁室，拿石棺（19/21）。返回水池平台，跑到右侧恢复墙壁，用Z字跳攀上去，再沿墙壁的水流和平台逆时针方向攀跳过去，再利用跑墙弹跳到上层平台，沿墙壁顺时针方向攀跳，这里有几处的跳跃时得解冻穿越水帘并恢复落脚的平台，跳到木制平台后，往前恢复几道水柱进行攀跳，最后进到有滚木机关的走廊。

这里的滚木都是在陷阱上方摆动的，站到横梁上把握好时机跳跃过去，记得落脚前恢复对面的建筑。在走廊末端要跑墙跃过滚木，恢复并落身到左边的走廊。清掉一群小沙怪，冻结水帘跑过去，掉落到斜坡滑道上，这里遇到水帘就冻结跑墙，落身前恢复前面的斜坡，在滑道末端跳上布幔滑落下去。

23.所罗门大厅（Solomon’s Hall）

瑞丝雅告诉王子，那把要找的剑就在所罗门雕像的后面，当雕像的脸面对密室，它的门就会开启。她的话声未落便匿踪了，以王子的经验来判断，一场大战是免不了的。果不其然，大厅里瞬间涌出来大批的沙怪，其中包括两只巨型冲撞者，将它们清掉后，又爬出一个泰坦巨人，将它们全部消灭掉，开始往大厅的上方攀援。

先到大厅右侧恢复建筑，跑墙跳冻结的水柱，用冲撞飞到相邻的平台。接下来的平台都要用冲撞来飞过去，空中可使用飞鸟渡，或是水流和水柱用来凭依。来到正中的平台，在这里展开另一场激战，应付三名召唤师和成群的沙怪。战斗结束后，正前面的栅门里有石棺。先到右侧墙上踩踏板，反身跳上冻结的水流，连续跳两道（这里的水流只会喷一次），纵身攀上恢复的墙壁，往右跑墙踩另一道踏板，落地跑进密室拿石棺（20/21）。

回到外面，依次恢复两侧的墙壁用Z字跳攀上去，在这里找到所罗门密室大门，现在要将雕像旋转过去。由密室大门左侧的墙壁起跳，利用空中的石柱、横杆和横梁跳到对面的平台上。先推转盘将所罗门雕像转过去，面部正对密室大门，再踩下踏板开启密室大门。这里有时间限制，按原路跳回去冲进密室，从兽骨上拔起所罗门之剑，王子心中默默祈祷，希望兄长马里克的身体还活着的部分，能原谅自己的冒犯。

穿过密室后面的机关走廊，进入传送门和瑞丝雅对话。“准备好了吗？我想没有时间可以耽搁了。”瑞丝雅说道。“准备好了，不过……我原来的剑没能杀掉罗泰史，这把剑又怎么能杀掉他呢？”“这把剑就是为了克制精灵族的能力而准备的。”瑞丝雅说道：“把剑给我，你会知道为什么……”瑞丝雅接过王子手中的剑，身体忽然凝成耀眼的光芒射进剑中，在她的身体消失后，所罗门之剑跌落在了地上，发出呛啷清越的声音。王子捧起了剑，喃喃说道：“你做了什么？”剑里传出瑞丝雅的声音：“我是整个事件里的一部分，你带着我的力量，就能够打败罗泰史了。”“在罗泰史死掉之后，你会怎么样？”“我也不知道，我们现在必须得动身了……”

返回到走廊，继续躲机关往前走，在屋子里牛刀小试，对付普通沙怪如同剖瓜切菜，所罗门之剑果然非同凡响。往前到大厅，用冲撞飞越平台，清沙怪后跑墙跳横杆，用飞鸟渡跳到远处的圆台，再清一群沙怪，然后恢复附近一截断梯，跳上去用空中的石柱、秃鹰跳到相邻的阳台，再跑墙跳石柱落身下方平台，在这里遭遇大批沙怪，包括一个泰坦巨人，不过现在的王子神剑在手，打它们是摧枯拉朽，轻松非常。

24.国王之塔（The King’s Tower）

剑里的瑞丝雅说前面的国王之塔是前往宫殿的捷径，王子望着高低纵横密布的机关，不觉哂然，他真不指望她能引导一条安全而快捷的通路，比如一道简单的楼梯之类。

进到塔内，先恢复左边的墙壁，跑墙上去往右边的横杆跳，攀住墙壁后往右跑，恢复右侧的墙壁用Z字跳上去。再恢复两根石柱跳到对面的门口。出门恢复对面的墙壁，再用Z字跳上去。接下来要用飞鸟渡和恢复的柱子在空中飞越一段距离，落身到一道阳台上，再往左跳横杆攀墙上去，跳到相邻的阳台进到塔内。



瑞丝雅将自己的灵魄融入到神剑之中

这座塔的跳跃考验的是恢复操作，随着跳跃的进程逐部分恢复，最后到达高处的塔外阳台。跑到前面的平台上，利用空中的秃鹰施展飞鸟渡，最后落身到一道阳台上，跳到右边阳台，这时能看到空中飘浮的蓝色荧光，利用右前方的秃鹰飞到塔楼的另一边平台，找到游戏中的最后一个石棺（21/21）。回到阳台上，往前攀跳进到机关走廊，来到宫殿区域。

25.宫殿 (The Palace)


拿到神剑后，战斗变得轻松非常

进房间踩墙上的踏板，纵身冲进开启的石门。在里面房间的高台上有三名召唤师，王子身周瞬间被大群的沙怪包围了，将它们清掉大半，踏左侧墙壁的开关，在右侧墙壁出现另一道踏板，将它踩下后空中出现一道拉杆，跑墙壁跳上去，冲撞飞至上方平台，将三名召唤师和沙怪清除。

来到后面的走廊攀到上层，冲撞到对面平台，踩墙上的踏板开石门。来到后面的走廊，跑墙攀到空中的横梁，跳到另一端踩墙上的踏板，再用横梁跳进上方开启的石门。

跳到空中的吊灯上，下面的金甲冲撞者将王子震落下来，于是不得不清除一群沙怪，然后跑墙跳横杆，再利用墙壁弹跳到高处横梁，踩墙上的踏板后跳到高处平台，冲进缓缓下落的石门。

来到另一条走廊，由左壁跑墙过去踩踏板，然后弹跳到右侧墙壁上，落下两层跑墙到对面平台，冲进下落的石门。来到外面风沙弥漫的庭院，清掉一群沙怪，剑里的瑞丝雅说，这里的宫殿不是从前的样子，看起来很是陌生，王子以调侃的语气说很高兴和她一道来这里观光。

看到地上有两道踏板，踩下左边的踏板，将出现的水帘和水流冻结，利用它们跳到高处的横杆上，再用飞鸟渡跳到对面的平台上，推动转盘打开大门的第一道锁。用布幔滑落庭院底层，再去踩右侧的踏板，操作和左边相同。

将两道门锁解除后，穿门出去，这时瑞丝雅提醒王子，若想找到罗泰史的位置，需要到高处侦察一下。透过迷眼的风沙，王子望到了一座高塔，那里是下一步的行动目标。沿走廊攀爬上去，穿过机关遍布的走廊来到那座圆塔的内部。

26.最后的攀登 (The Final Climb)

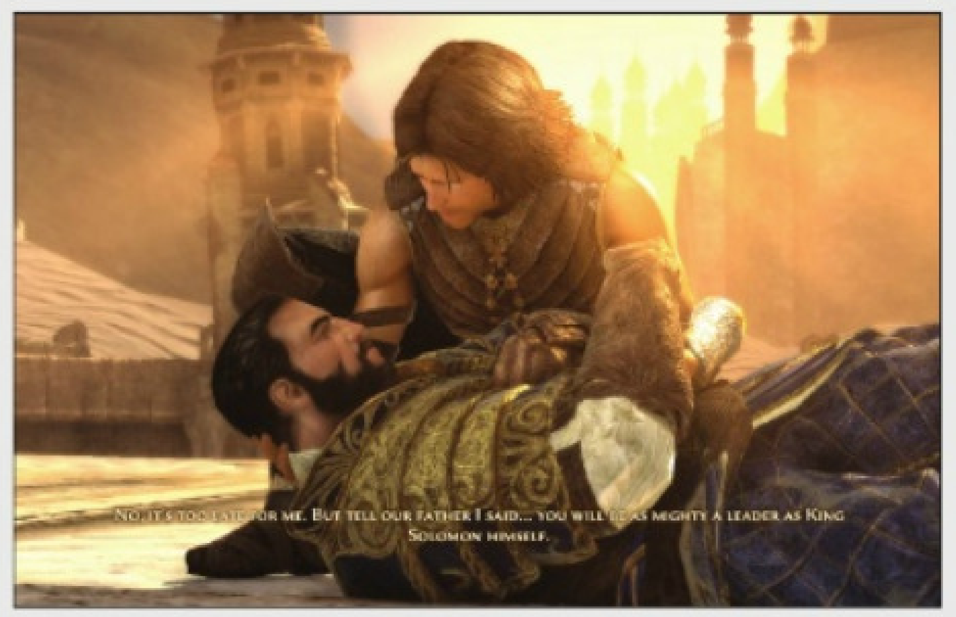
下面要从塔底一路攀爬到塔顶，首先在大厅踩踏板，空中出现很多道的水帘和水流，由最底部的两道水帘起跳，将它们冻结后用Z字跳上去，到高处往左跳，解冻后穿越水帘再冻结，落身到水流上，继续左跳落身横梁。往左仍是两道相邻的水帘，重复之前的操作，利用冻结的水帘纵身跳跃到左侧的水流上面，继而跳到左侧的阳台。

由阳台往左边的水柱上跳，经过横梁和水柱落身到下一阳台。继续左跳，仍然利用水帘的助力跳到左边横梁上，左边是三道水流和一道水帘，要利用水帘弹跳到高处水流上，继而落身到高层阳台。由阳台往右跳，前面是六道水帘和两道水柱，这里的跳跃比较棘手，要灵活利用冰冻和解冻来蹬水帘行进，穿越六道水帘后，前面要利用冻结的水帘械跳到高处的水流上。

跳到高层平台踩踏板，空中出现多道水帘和水柱，利用它们跳跃到对面阳台，在外面看到寄宿马里克的罗泰史，此时身形较之前庞大数十倍，站立起来如同一座高塔，瑞丝雅说是沙尘暴使他获得更强的力量。沿坡道上行，屠杀沿途的沙怪，然后再次进入塔内。

首先用飞鸟渡飞越两道平台，再利用两道水帘Z字跳到上层残破的阳台，此时沙尘暴更加强烈，继续用飞鸟渡往前飞行，最后落身于墙壁的砖块上，左边是三道水帘，利用它们跳到空中的秃鹰上，继续施展飞鸟渡，冲撞到阳台上。

沿着长长的走廊往前跑，这时劲风骤起，屋顶和墙壁分崩离析，空中显现出罗泰史的庞大身躯，朝着王子一声怒吼，狂烈的气流将一块平台和王子吹向了空中。在空中平台上，首先要清理掉爬出来的沙怪，然后用飞鸟渡再跳到另一处平台，如此清完三道平台的沙怪，罗泰史挥手拍碎了这座平台，落身到下层滑过去，纵身施展飞鸟渡到其他的平台战斗……


垂危的马里克说王子已经拥有卓越领导的才能了

清完六道平台的沙怪，终于和罗泰史进行对决，他会召唤小沙怪攻击，用手中的神剑来打清剖瓜切菜一般，没什么难度。罗泰史的攻击有四种方式，一种是往地上吐火球，事先有预警，躲开地上的光圈即可；一种是双臂横扫，翻滚躲闪；另一种是抱拳捶地，跑到平台边缘远离攻击范围；还有一种是单臂或双臂捶击地面，此时是重创他的最好时机，跑到他胸前那道闪光的符印前拼力挥砍，大概能打到两三下。正如瑞丝雅提示的，罗泰史的能量来源便是胸前的符印，只有砍到那里才能扣掉它的血量，在将他的血量快扣光的时候，他会远离平台，这时要利用空中的秃鹰施展飞鸟渡，朝他的命脉展开最后的一击，将所罗门之剑刺进他胸前的符印。

伴随着罗泰史的倒下，王子也从空中的平台上跌落下来。当他醒来后，发现空中的风沙已经平息下来，灿烂的阳光照耀着这座沙漠之城。在旁边找到奄奄一息的马里克，王子跑过去扶起了他，马里克对王子说道："我能够感觉到他寄宿在我的身体里，但我无力反抗，我成为他的奴隶。""马里克，很抱歉，我……""说对不起的应该是我，我没有听从你的劝告，你是对的，是你拯救了我们。现在说这些太晚了，请把我的话转告父王，你已经有能力成为所罗门王那样英明的领导者……"说完，马里克便闭上了眼睛。王子抱着他的尸体，空中回荡起他悲怆的哭喊声。

风暴消逝，就像从来没有发生过一样，尽管它在王城的砖石上留下了侵蚀的痕迹。王子从罗泰史倒偃的躯体上找回了所罗门之剑，握在手中感觉到寒凛之意，他朝着这把剑呼唤瑞丝雅的名字，却得不到任何的回应。他将这把剑送回了精灵族的地下都市瑞柯姆，就算是把瑞丝雅送回了家乡吧，如果再把它带在身边，他将无法忍受它所带来的悲伤。之后，王子遵从马里克的劝说，返回巴比伦向父王讲述这里所发生的一切…… P

变形金刚——赛博坦之战

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

■贵州 yago

精品 总评	8.0
制作	High Moon Studios
发行	Activision
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.2
上手精通 Difficulty	8.2
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.0
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	8.0

为什么要玩这款游戏

《变形金刚——赛博坦之战》是近年来影视作品移植游戏平台大军中少有的成功之作，这款游戏以大家熟知的变形金刚文化为背景，从霸天虎和汽车人两大阵营视角诠释了变形金刚离开故乡赛博坦的前因后果，以剧情发生的时间段来看正好可作为电影两部曲的前传。对那些未接触过变形金刚动漫作品的玩家来说，本作照样是一款精彩绝伦的动作射击游戏，每一关开始前都能自由选择三位参战英雄之一作为主角，高度优化的引擎保证了完美流畅的战斗体验，赛博坦行星上汽车人与霸天虎的厮杀场面宏伟壮观，火力密集强度和爆炸特效堪比《使命召唤》，热爱动作射击类游戏的玩家将在本作中充分享受到久违的痛快淋漓。

游戏要点



1.人形状态下按空格键是跳跃，变形金刚可以从很高的地方跳下而不受伤害。注意本作可施展腾空二级跳，跳跃腾空状态下能按方向键实现自由横移。

2.E键是互动作用，拾取武器时要按住E不放，队友受伤倒地时靠近长按E键可急救复活。F键是变形，变形为汽车或飞机后按住鼠标右键不放是暂时加速。G键扔手雷，Q键是挥出近战武器，Shift键是发动一号技能，Ctrl键是发动二号技能。

3.除特定角色变形为战机有无限弹药外，大多数武器都有弹药数量限制，因此战斗中玩家要节约子弹，随时砸开沿途发现的补给箱或拾取刷新点的弹药补充。画面右上角武器图标后的数字是该武器当前剩余弹药总量，图标上方色条是目前弹匣内存弹量。

4.各种大小Boss战都有诀窍，比如重步兵和盾牌武士的命门是背上的能量囊，迎战某些大Boss或激烈对射中还能利用地形和对方AI缺陷卡视角，确保自身安全后慢慢磨死对方。

5.玩家可操纵的重武器炮塔弹药无限，战斗结束后按E键即可脱离炮塔操控状态，按G键是将炮塔上的重武器拆下带走，携带重武器行动时将无法施展二级跳，如果变形也会导致重武器掉落在地。

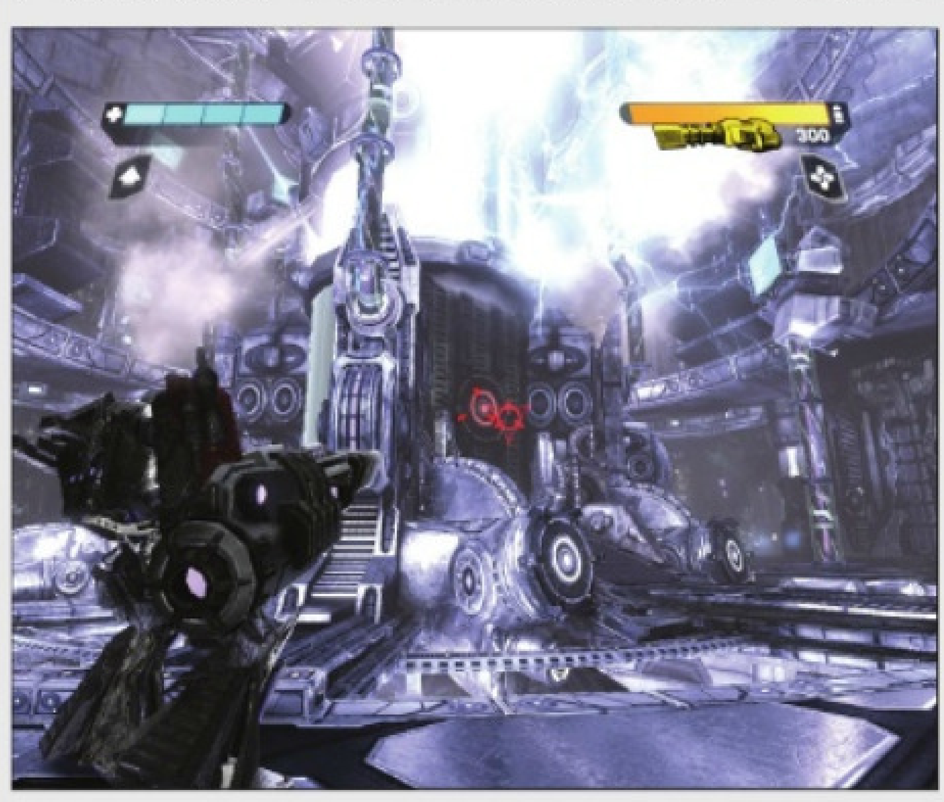
6.战役中在关卡各处隐秘点会发现敌对方徽标，开枪命中徽标即可完成收集。

霸天虎阵营战役剧情

黑暗能量（Dark Energon）

本关主角可选择威震天、吵闹或路障。

机械行星赛博坦是变形金刚的故乡，在这里汽车人和霸天虎之间的内战持续了百万年。霸天虎首领威震天得知源自远古的黑暗能量碎片可以帮助自己战胜汽车人，这件宝物被封存在赛博坦的近地轨道空间站上，一位名叫红蜘蛛的变形金刚负责看管黑暗能量。威震天带领一帮手下乘飞船冒着密集火力冲入空间站，从飞船残骸中涌出的霸天虎们向空间站各处发起攻击，威震天带领精锐小队正面突击，声波指挥大队人马清扫外围。红蜘蛛镇守这座空间站已经有数千年，他通过全息幻象警告霸天虎们不要自寻死路，但威震天却气焰嚣张地命令他立刻投降。经过激烈战斗后红蜘蛛的手下纷纷溃败，威震天以武力威胁索要黑暗能量，红蜘蛛声称黑暗能量只会带来混乱和死亡。变形金刚英雄天火也警告威震天，黑暗能量的不稳定性必然引发巨大灾难，但威震天对这些忠告压根油盐不进。在声波的帮助下，威震天等人从数据矩阵大厅搞到空间站结构图，然后经生产区通风竖井抵达空间站核心区。


摧毁存放黑暗能量碎片的储藏舱

威震天发现红蜘蛛对空间站很熟悉，盛情邀其加入霸天虎但遭到拒绝。霸天虎们突破重重封锁，通过空间站外壁破口成功攻入核心区，红蜘蛛这才意识到敌人的实力非同寻常，他在惊慌失措中启动黑暗能量自毁程序，不料威震天等人抢先消灭守卫部队后摧毁了控制核心。威震天毅然步入致命的黑暗能量光团获得空前强大的实力，他声称将利用黑暗能量的神力彻底消灭汽车人重振赛博坦昔日的辉煌。因为羡慕威震天获得掌控黑暗能量的能力，红蜘蛛带着闹翻天和惊天雷投靠了霸天虎，而天火却愤然离开空间站去找汽车人报信。

战争动力（Fuel of War）

本关主角可选择红蜘蛛、闹翻天或惊天雷。

红蜘蛛投靠霸天虎后主动要求前往赛博坦行星修复补充黑暗能量的远古能量桥，逃跑的天火已将威震天获得黑暗能量的消息通报汽车人，汽车人必定不会坐视红蜘蛛等人的入侵，威震天下令摧毁所有试图阻挡的汽车人。红蜘蛛的默认武器是一支狙击枪，远程爆头犀利无比，他与闹翻天、惊天雷三人都能变形为战机飞越各种险恶地形。飞过金属峡谷进入汽车人控制的地下基地，沿途有多道力场缠绕网挡路，只要找到能量核心将其射爆后即可关闭力场网。几场交火过后红蜘蛛等人的行迹暴露，汽车人领袖竞天择（Zeta Prime）通过全息幻象向守卫部队发出敌袭警报。在地下能量深渊尽头出现一艘汽车人的补给运输飞船，这艘飞船发射的能流护罩封锁了前方平台入口，红蜘蛛等人闯入舰上经过激战将动力核心摧毁，运输舰在爆炸声中缓缓坠入深渊。


汽车人的巨型守护者武器平台

越往基地深处走，遇到的汽车人抵抗越强，对方不但有神出鬼没的隐形金刚，秘库入口甚至有装甲板和炮塔镇守。红蜘蛛三人苦战之下备感吃力，但威震天依然冷血地严令红蜘蛛不惜一切代价完成任务，忿恨不平的红蜘蛛就此埋下反叛之心，他恶狠狠地发誓将来总有一天要取代威震天的领袖地位，这大概就是原作动画片中红蜘蛛动辄寻机谋反篡位的根源。抱怨归抱怨，但红蜘蛛同学毕竟有两把刷子，开启能量桥动力系统后，三兄弟合力摧毁了位于地下深处的巨型守护者武器平台。喷涌而出的黑暗能量迅速腐蚀了整个地下基地，空间站上威震天顿时感觉内力大增，他踌躇满志地计划将黑暗能量引入赛博坦行星内核，从而彻底消灭汽车人。

摧毁铁堡（Iacon Destroyed）

本关主角可选择威震天、声波或打击。

据说汽车人领袖竞天择拥有可开启行星内核大门的奥米伽之匙，为获得这件传说中的宝物，威震天下令向汽车人的首都铁堡发动全面进攻。战斗打响后，威震天命令红蜘蛛率霸天虎主力正面进攻，他自己则与声波和打击潜入汽车人阵

地后方伺机夺取奥米伽之匙。混战中三人脱离大部队进入错综复杂的铁堡通道，威震天利用黑暗能量的腐蚀之力融化各种密封通道门，攻入陈列馆后打开球形容器发现奥米伽之匙不翼而飞。此时竞天择的全息幻象出现，这位汽车人领袖谴责威震天滥用黑暗能量可能导致赛博坦毁灭，为了阻止霸天虎们的阴谋，他已将奥米伽之匙带走。暴跳如雷的威震天带着声波和打击经过通风竖井和地铁隧道逼近竞天择藏身的铁堡地库，在地库入口前的广场上，他们与吵闹带领的一支霸天虎部队相遇，众人合力迎战汽车人，又摧毁了阻碍霸天虎轰炸机的敌方防空炮台，蜂拥而来的汽车人大军在航空炸弹的爆焰中灰飞烟灭。


竞天择操控的幻像机器人

进入地库后，汽车人的强力英雄变形坦克出场，躲入旁边的隧道口避开这家伙的焰流喷射，攻击它的背部动力箱，经过多阶段作战最终将其放倒。抵达地库深处终于找到手持钥匙的竞天择，然而竞天择控制的巨型幻象机器人异常强悍，它不仅会落下巨大金属足乱踩周边地区，还能召唤大批汽车人杂兵增援。经过殊死战斗，霸天虎们成功摧毁幻象机器人，威震天也将竞天择踩在脚下并抢过奥米伽之匙，奄奄一息的竞天择冷笑着告诉威震天，他抢走的并非奥米伽之匙，那只是一个激活装置。真正的奥米伽之匙其实是一台超级变形金刚——大力金刚（Omega Supreme），苏醒的大力金刚会自己来找威震天。

希望之陨（Death of Hope）

本关主角可选择威震天、声波或打击。

威震天迫不及待地率领众霸天虎登上飞船四下搜寻大力金刚，没想到半路正好撞上这位死对头，才一交手霸天虎们就被打得丢盔卸甲，威震天的座船也被击落。威震天带着声波和打击跳出飞船残骸准备到大桥上与红蜘蛛会合，大力金刚却从桥的另一侧兜头杀来，对射中他们发现普通武器根本无法奈何这位超级金刚。威震天赶紧下令击毁桥边两侧的支撑柱，大力金刚伴随着断桥掉下深渊，可是它很快又飞上来继续追杀霸天虎们，威震天慌忙融化背后的通道门逃入仓库中才化险为夷。声波建议利用汽车人的离子大炮对付大力金刚，仓库内扑出的汽车人重步兵和盾牌武士带来了又一场恶战，这边威震天还没来得及歇口气，那边红蜘蛛却在无线电里宣称自己将接替已“牺牲”的威震天担任霸天虎领袖。威震天把红蜘蛛痛骂一顿后乘升降平台前往顶层炮塔区，穷追不放的大力金刚炸坏了升降通道，三人只能射爆升降平台保险栓，沿着边墙栈道仓惶逃命。


勇不可挡的大力金刚阁下

大力金刚在隧道内施展吸星大法将霸天虎们拖入手臂吸口，将其手臂摧毁后仍未摆脱它的追杀，威震天让红蜘蛛引开大力金刚，没多久后这个难缠的大家伙再度出现。声波建议从维修通道另寻捷径，三人穿过定时喷吐毁灭光束的巨型维修管，冒着密集火网冲过裂谷管道，最后乘另一座升降平台来到顶层炮塔区迎战大力金刚。大力金刚会喷吐能量焰流并投放汽车人战士，操纵炮塔将其击落，大力金刚坠入裂谷深渊，通向赛博坦行星内核的道路上再无阻拦，威震天号令全体霸天虎发动总攻！

终极护卫（The Final Guardian）

本关主角可选择威震天、声波或打击。

大力金刚虽坠入深渊但并未完全摧毁，威震天带领霸天虎们追到谷底与其展开最后决战。此战中大力金刚无法移动，只能稳据大厅中央向四面发动远程攻击。开始先摧毁它肩头上的炮塔，利用大厅周围的护墙隐蔽保护自己，通道上会不断有武器弹药刷新。很快大力金刚会发射牵引波束拾取大厅四角的能量电池修补自身受损部分，此时威震天必须迅速冲到电池附近，抢在大力金刚取走电池前释放黑暗能量将电池腐蚀，吸取了腐蚀能量的大力金刚将暂时变得格外脆弱，切换最强武器猛轰其身体中部的致命位置。如此循环三四次后，战斗进入第三阶段，大力金刚会从背部发射无数追踪导弹，大厅两侧出现控制台可升起炮塔。操纵炮塔轰击大力金刚胸部弱点，最后大力金刚轰然倒下。打开奥米伽之门后，霸天虎们成功攻入行星内核区，威震天释放黑暗能量腐蚀了整个赛博坦，他野心勃勃地扬言要开创一个属于霸天虎的新时代。



威震天彻底击败了大力金刚

汽车人阵营战役剧情

守卫铁堡（Defend Icacon）

本关主角可选择擎天柱、大黄蜂或救护车。

汽车人的首都铁堡遭到霸天虎攻击后几乎化作一片废墟，他们的首领竞天择也被击败。由于无线通讯被屏蔽，制空权也落入敌人手中，汽车人信使大黄蜂奉命向议会报告战况。途中大黄蜂遭霸天虎围攻，一位名叫擎天柱的汽车人指挥官奋力杀退群敌救出大黄蜂。得知竞天择牺牲的噩耗后，擎天柱主动承担起带领汽车人展开绝地反击的重任。擎天柱带着好友救护车与大黄蜂一同返回汽车人抵抗基地，此时天火发来全息信息要求增援协助击退霸天虎空军，擎天柱三人杀入基地外战场，乘升降平台来到高层启动行星防御大炮，霸天虎空军在猛烈炮火中被纷纷击落。接下来的任务是修复位于十角大楼的通讯网络，否则无法组织全体汽车人反击。擎天柱三人越过大桥，击败霸天虎持盾武士后来到下层战场，他们操纵炮台痛击霸天虎战机并击落了一艘敌方战斗飞船。擎天柱的勇敢果断赢得了包括天火在内的汽车人将士的支持，原先因为战局不利而低迷的士气逐渐恢复。

威震天手下的声波发现了擎天柱等人的行踪，一场激战后霸天虎的巨型三足战斗机器人被摧毁。擎天柱穿过高速公路后协助友军干掉另一个三足战斗机器人，跳过旋转环形平台，再跑上一段高速路终于抵达汽车人前哨站。十角大楼外面的广场上又是一场恶战，擎天柱一马当先冲锋在前，消灭楼外霸天虎后冲入楼中启动通讯塔动力源，这个解谜小游戏的关键是用枪射击两侧目标点旋转动力塔，必须等目标点上的红色三角消失才表示位置吻合，然后再启动控制台即可恢复通讯。最后霸天虎红蜘蛛出场，这个Boss无论人形还是飞机形态的移动速度都极快，要充分利用建筑物阻挡他的直射火力和冲刺攻击。正当汽车人在为胜利而欢呼时，突然收到竞天择发来的全息求救信号，这位领袖声称自己不但没死还掌握了击败霸天虎的秘密，他现在被关在霸天虎首都卡隆城的监狱里，希望大家尽快前来营救。这会不会是威震天设下的一个陷阱？忠厚仁义的擎天柱不顾危险决心勇闯虎穴营救战友。


迎击三足战斗机器人

卡隆越狱（Kaon Prison Break）

本关主角可选择擎天柱、大黄蜂或横炮。

为潜入卡隆城，擎天柱带着大黄蜂和横炮故意在战斗中被擒，他们果然被押入了城内监狱，正当三人即将被霸天虎枪决时，从天而降的空袭射倒行刑者救出他们。空袭揭开维修管道井盖让三人逃走，自己却被破门而入的霸天虎们抓住，大黄蜂欲救空袭，擎天柱劝他耐心等待机会。三人沿着维修管道来到控制室，赤手空拳打倒守卫获得武器，之后抵达地下大厅见到中央巨柱上居然嵌着威震天的脸谱，威震天声称自己故意让竞天择发出求救信息，为的就是设下圈套伏击更多汽车人，他威胁擎天柱要么带汽车人永远离开赛博坦，要么只能接受灭亡的宿命。擎天柱表示赛博坦也是汽车人的故乡，他们将在此战斗到死，恼羞成怒的威震天召出大批霸天虎围攻三人，最后又将他们直接传送到监狱牢房中，这回可是真正被关起来了。

等声波和轰隆隆走后，擎天柱启动备用能源挥出一记能量斧斩开囚室墙壁，出来拾取走道上的武器弹药，然后开始寻找被关押的空袭。走廊岔口出现大批闻讯赶来的霸天虎，最后还有重步兵和盾牌武士登场。越过重循环河沟后，三人开启控制台找到了被囚禁在能量网中的空袭，空袭告知必须启动两处控制台才能关闭能量网。消灭两侧控制室内的蜘蛛和霸天虎隐形者，成功解救空袭后他会启动升降平台，来到上层控制室可打开所有汽车人囚徒的牢门。跟随汽车人盾牌武士朝外冲杀，擎天柱让空袭先领大家回铁堡，他与大黄蜂、横炮继续寻找竞天择。六角玻璃平台的道路上霸天虎战斗飞船频繁轰击熔出巨大空洞，变形为汽车后跑在上面稍不留意就会坠入深渊，擎天柱等人历经艰险最终找到了被囚禁在密室中的竞天择。看守竞天择的是声波，声波躲在能量护罩后刀枪不入，但他会从四周召唤炮塔，摧毁炮塔等待声波释放各种宠物，击倒宠物后声波走出能量护罩欲救宠物，这时才可以瞄准他猛扫。如此循环三次后打败声波，声波逃遁前向无法动弹的竞天择开火，擎天柱跳起来替竞天择挡了这一枪。当擎天柱带着竞天择返回


终于找到了奄奄一息的竞天择

汽车人议会时，竞天择因伤势太重不幸身亡，议会长老任命擎天柱为新的汽车人领袖。长老告诉擎天柱，威震天已用黑暗能量腐蚀了赛博坦，擎天柱必须前往行星内核区清除污染，拯救变形金刚们的家园。

深入核心（To the Core）

本关主角可选择擎天柱、铁皮或战戟。

为了进入赛博坦核心区，擎天柱必须先救出汽车人的超级武器——大力金刚，因为只有它才能开启奥米伽之门。擎天柱带着铁皮和战戟杀入敌占区，发现霸天虎们用能量索牢牢捆住了大力金刚，防护极严的控制系统根本无法破解，救护车建议他们摧毁能量索的动力系统。潜入动力室轰烂三座能量塔后，所有系统全部紧急锁死，擎天柱等人攻入控制室重启安全系统，接着又到两侧控制台解开能量索。霸天虎们眼看大力金刚重获自由纷纷吓得惊慌失措，擎天柱三人正好从大力金刚身后的通道杀出，消灭附近敌人后擎天柱说明来意，大力金刚声称自己极度虚弱，需要维修才能恢复正常。擎天柱紧急呼叫救护车赶来增援。此时霸天虎增援部队赶到，三人启动平台两侧的自动维修塔，合力抵挡蜂拥而至的霸天虎。片刻后救护车赶到开始发射维修波束治疗大力金刚，但敌人再次发动猛烈攻击，擎天柱等人全力阻击所有试图靠近救护车的霸天虎。这场战斗会延续很长时间，逐波进攻的敌人越来越强，如果救护车不幸中弹倒地，要及时靠近长按E键将其复活。支撑到大力金刚修复度达到100%时，敌方Boss坦克金刚登场，反复轰击背部弱点将其摧毁。



大力金刚复苏后打开通向行星核心的大门，擎天柱等人进入地下深处发现黑暗能量

评说　整变形了的变形金刚

通关之后，可怜的笔者几度以泪洗面，就因为这游戏做得那叫一个邪劲大发。话说咱也是看着第一代变形金刚动画片剧集（G1）长大的前祖国花朵，可自打2007年新版电影面世以后，原先记忆中美好的变形金刚世界就开始走向崩溃。狂派、博派的两大灵魂人物——柱子哥（擎天柱）和威哥（威震天）全遭到空前绝后惨无人道的蹂躏，当年小朋友们魂牵梦绕的柱子哥丢掉刚硬笔直的线条，全身上下宛如泼了一碗拌钢筋的兰州拉面，两块原本方方正正的招牌胸大肌有严重走形的危险倾向，如果不是看蓝红主调的涂色和半截脸罩，咱都不敢确定这位就是大名鼎鼎的柱子哥。和柱子哥相比，威哥更是个“杯具”，手臂上那门家喻户晓的热融炮消失不说，整个人也变得七分像妖三分像人妖，新造型既没轮廓又没特点，看不见一点霸天虎当家老大的王者气势，只要长眼睛的人就能看出这玩意儿和动画片里的威哥毫无相似之处。



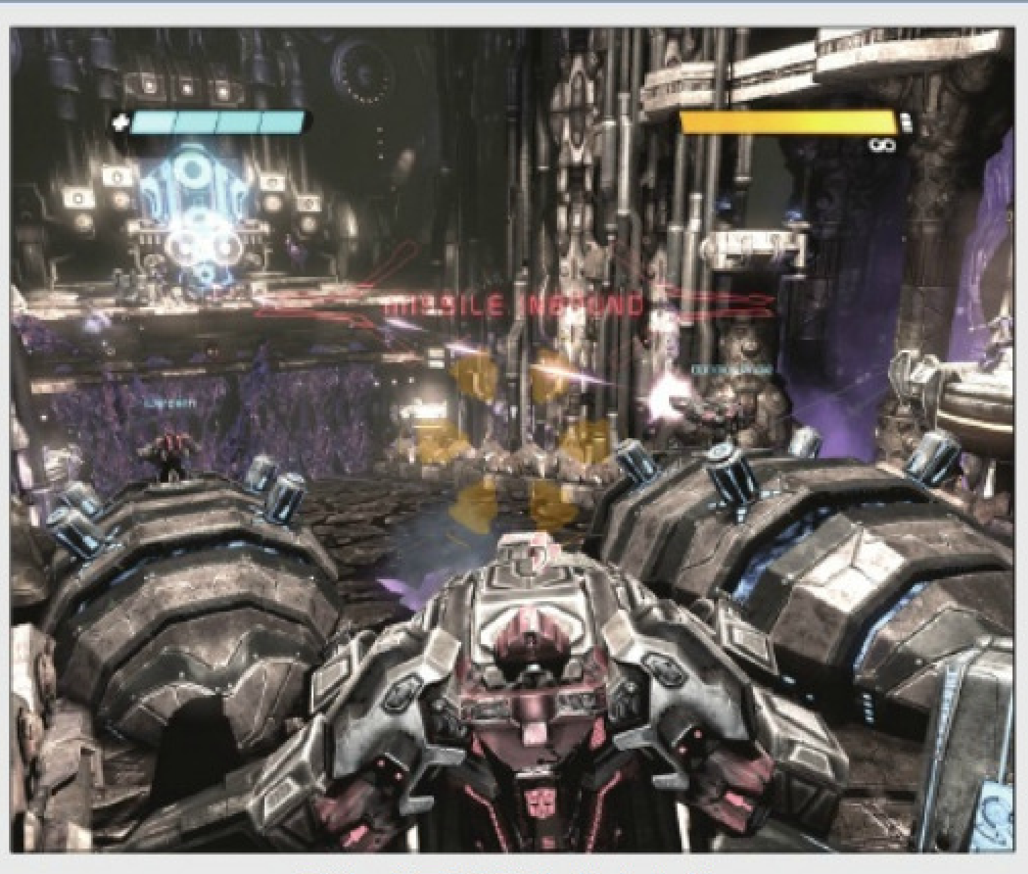
本游戏走的是跟风电影的路子，因为想吸引原先的动画片迷们，又针对人物造型做了些复古润色，比如威哥手上的热融炮又回来了，遗憾的是为保证游戏平衡性，制作者对金刚英雄们依然反复大挥整容屠刀，由此产生的后果是极其严重的。威哥出场一变形，齐齐咔咔，成了一辆坦克？嗯，坦克就坦克吧，好歹能凸显威哥的刚猛气质，勉强可以让人接受。等后面柱子哥出来，齐齐咔咔——我的娘啊，这，这怎么成了？一辆赛博坦版的奥拓？虽说大了一圈，可再大的奥拓依然是奥拓，昔日风靡万千青少年引领上古动漫风潮的柱子哥就这样完成了从十六轮大卡车改装为国产奥拓车的逆袭。为了向童年那段难忘岁月致敬，但凡有擎天柱出场的汽车人战役，咱都是噙着吧嗒泪珠驾着柱子哥变的大奥拓打完的。

领头大哥都这样了，下面的小弟们当然也好不到哪里去。游戏里金刚英雄们变形后只有两种大同小异的款式，一种是飞天战机，汽车人这边的天火、空袭和银剑，霸天虎那边的红蜘蛛、闹翻天和惊天雷，六位英雄变的战机完全是一个妈生的模样；另一种是地上跑的载具，经过仔细观察和认真总结后，本专家可以负责地告诉大家，所有地面载具的外形基本都可以归纳为柱子哥奥拓的变异体，这其中也包括威哥和声波，没错，声波大兄弟现在也是车了，某种程度上威哥和柱子哥一样也是奥拓，只不过是加了炮塔的奥拓。唉，汽车人和霸天虎的母星赛博坦整个就是一个大茶几。为了保证联网对战中双方阵营的势均力敌，金刚英雄们不仅外形雷同，武器技能的组合同样单调乏味，如救护车和声波之间只剩下阵营和外形的差异。



绝大多数变形金刚的资深爱好者必然对本作人物设定充满怨念，不过就一款动作射击游戏而言，《赛博坦之战》确实是个成功的经典范例。动作流畅、操作简单、画面精美、战斗火爆、特效时髦，一款动作射击游戏需要的成功要素它一样不缺。它的引擎优化效率在粗制滥造成风的今天完全够得上一流水准，尽管偶有滞涩卡顿，但总体来说无伤大雅，让玩家在紧要关头因备受挫折而恼羞成怒的情况极其罕见。别看变形金刚迷们满脸鄙夷，但没接触过动画片的新生代玩家多半会被这款充满热血豪情的大作吸引，高潮迭起的激烈射击，异常壮观的爆炸场面，除了有枪有炮，还能凑近了抡斧子砍大刀，都不灵了还可以变形加速逃跑。至于开的是奥拓还是十六轮大卡车，对于一个坐在屏幕前渴望轰杀对手的玩家而言，那真的有什么区别吗？

的腐蚀情况非常严重，四处冒出霸天虎部队不说，还有巨大的金属虫横冲直撞。擎天柱认为这些负责维修赛博坦神经中枢网络的金属机器虫未必是敌人，三人以机器虫为座骑突破重重封锁。打退喷吐炸弹球的机械爬虫怪后，三位英雄落入地下深处的不同位置。通过互相帮助开启各种挡路机关，三人重新会合。在能浆池边射断洞顶岩柱充当垫脚石，一路二级跳跃过去最终来到核心区见到赛博坦的神经中枢体。刚才一路追赶的那只机械爬虫变为一只巨型蜘蛛开始正式攻击众人，先避开它花样繁多的攻击，待其落地时集中火力猛轰它口中命门即可将其摧毁。赛博坦神经中枢体告诉擎天柱，因为黑暗能量的腐蚀造成严重伤害，它必须关闭整个机械行星进行封闭式自我维护，这个过程可能长达数百万年，失去动力的赛博坦会变成一颗死星，任何变形金刚都无法在此生存。神经中枢最后将蕴藏机械文明智慧的领袖者原能矩阵盒交给擎天柱，并让他带领汽车人离开故乡。


骑在金属机器虫背上作战

空中突击（Aerial Assault）

本关主角可选择空袭、天火或银剑。

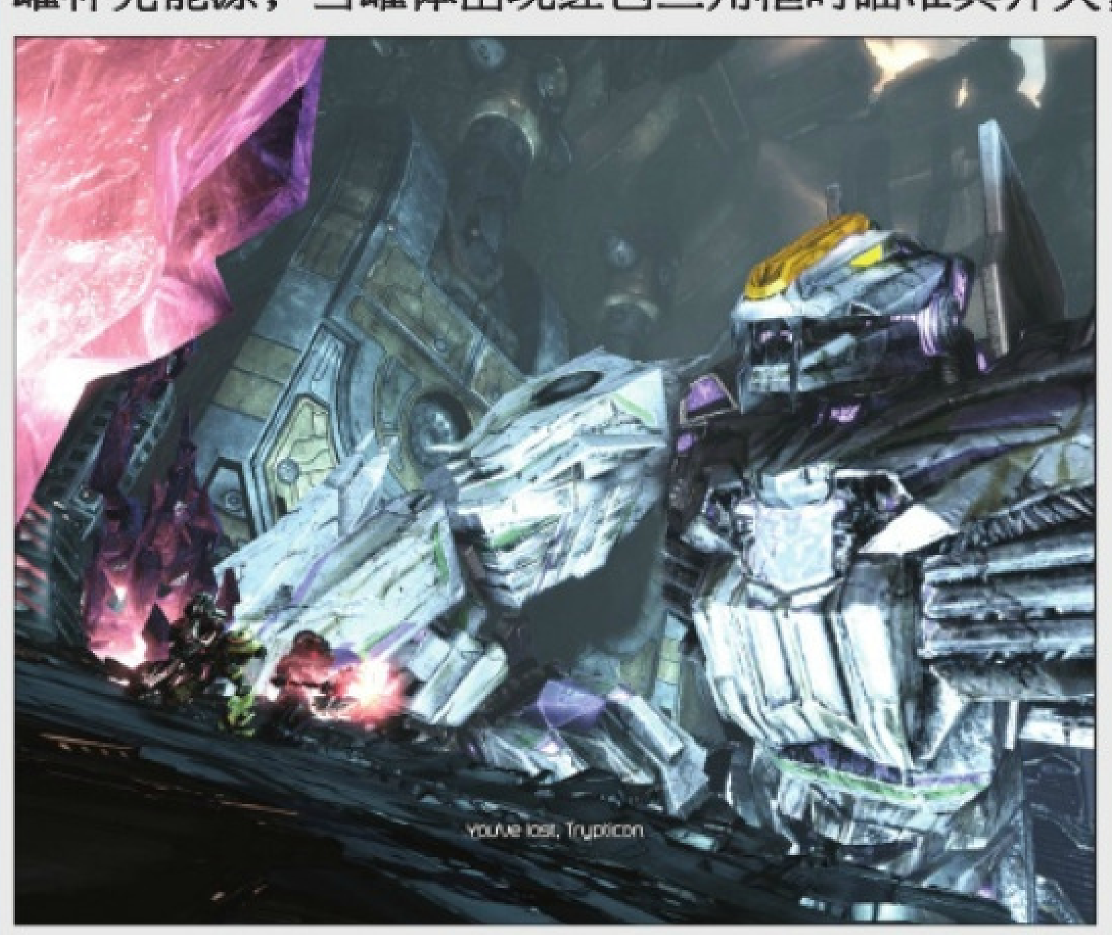
汽车人们纷纷登上太空飞船准备撤离赛博坦，但威震天控制的近地空间站却不断发射轨道炮轰击汽车人的飞船，擎天柱命令天火与空袭、银剑前往霸天虎空间站摧毁轨道炮。天火三人变为战机沿着光束逆流而上，在空间站外经过激战摧毁巨型武器防御平台，他们潜入空间站破坏冷却泵并迫使等离子脉冲核超载，轨道炮哑火后四处喷射的能量流烧得霸天虎们鬼哭狼嚎。威震天丧心病狂地下令启动轨道炮准备摧毁整个赛博坦，这时天火等人发现这门轨道炮原来就是霸天虎的超级金刚——铁甲龙（Trypticon），空袭建议迫使铁甲龙变回原形，只有这样才能阻止轨道炮发射。三人闯入轨道炮内部平台，先干掉两辆坦克金刚，飞过无数致命机关和激光网，最后抵达轨道炮核心。摧毁核心区不断出现的炮塔后，铁甲龙恼羞成怒变回龙形，这个庞然大物利用喷气背囊飞向赛博坦试图继续完成摧毁行星的任务。天火等人紧追不放，从后面反复攻击打坏铁甲龙的喷气背囊，失去飞行能力的铁甲龙坠落在赛博坦行星表面，擎天柱闻讯带领手下出战迎击这头超级怪物。


追击飞向赛博坦的铁甲龙

你死我活（One Shall Stand）

本关主角可选择擎天柱、大黄蜂或铁皮。

收到天火发来的铁甲龙坠落消息后，擎天柱带着大黄蜂和铁皮迅速赶往现场查看，到地方后铁甲龙果然没死，这怪物苏醒过来一阵翻腾将地面砸出个大窟窿，擎天柱等三人掉入洞中开始Boss大战。初期铁甲龙完全刀枪不入，但它会从左侧高空传送轨道上拖取等离子罐补充能源，当罐体出现红色三角框时瞄准其开火，灼热的离子罐会让铁甲龙体内温度剧增，右侧传送轨也如法炮制，最终铁甲龙不得不定时打开胸部散热窗，那就是它的弱点。铁甲龙的攻击中最具威胁的是锤击地面和发射连珠离子球，建议玩家可以躲在侧面坍塌的走道支柱后，这里既能避开离子球，又不会在剧震中飞到开阔地带。射爆两扇散热窗后，铁甲龙砸烂地板与擎天柱等人掉入下一层开始第二阶段战斗，此时它还会向地面喷吐黑暗能量蜘蛛围攻擎天柱等人，集中火力摧毁铁甲龙肩头的两座散热窗，这头超级怪物最终掉进深渊成为历史。打败铁甲龙后，以擎天柱为首的汽车人登上方舟号飞船撤离赛博坦，他们将穿越银河群星寻找新的家园。



铁甲龙，你完蛋了！



附：金刚英雄出场阵容一览



●汽车人英雄

擎天柱（OptimusPrime）
默认武器：离子炮（Ion Blaster）
技能1：战歌（Warcry），提升周围战友护甲和攻击力。
技能2：冲刺（Dash），暂时进入快速疾奔状态。

空袭（AirRaid）
默认武器：霰弹枪（Scatter Blaster）
技能1：旋风（Whirlwind），发动旋风斩攻击。
技能2：隐形（Cloaking），使敌人无法看见自己。

大黄蜂（Bumblebee）
默认武器：能量战斗狙击枪（Energon Battle Pistol）
技能1：震荡波（Shockwave），将周围敌人震退并造成伤害。
技能2：冲刺（Dash），暂时进入快速疾奔状态。

铁皮（Ironhide）
默认武器：霰弹枪（Scatter Blaster）
技能1：旋风（Whirlwind），发动旋风斩攻击。
技能2：冲刺（Dash），暂时进入快速疾奔状态。

天火（Jetfire）
默认武器：中子突击步枪（Neutron Assault Rifle）
能源维修射枪（Energon RepairRay）
技能1：警戒炮塔（Spawn Sentry），生成一座能侦测隐形敌人的炮塔。
技能2：悬空（Hover），悬停在半空，同时攻击力提升。

救护车（Ratchet）
默认武器：中子突击步枪（Neutron Assault Rifle）
能源维修射枪（Energon RepairRay）
技能1：警戒炮塔（Spawn Sentry），生成一座能侦测隐形敌人的炮塔。
技能2：护罩（Barrier），立起一道能量护罩。

横炮（Sideswipe）
默认武器：中子突击步枪（Neutron Assault Rifle）
技能1：旋风（Whirlwind），发动旋风斩攻击。
技能2：冲刺（Dash），暂时进入快速疾奔状态。

银剑（Silverbolt）
默认武器：光子脉冲枪（Photon BurstRifle）
技能1：震荡波（Shockwave），将周围敌人震退并造成伤害。
技能2：护罩（Barrier），立起一道能量护罩。

战戟（Warpath）
默认武器：中子突击步枪（Neutron Assault Rifle）
技能1：震荡波（Shockwave），将周围敌人震退并造成伤害。
技能2：护罩（Barrier），立起一道能量护罩。

●霸天虎英雄

威震天（Megatron）
默认武器：热熔炮（Fusion Cannon）
技能1：吸血（Drain），可吸取敌人生命值。
技能2：悬空（Hover），悬停在半空，同时攻击力提升。

路障（Barricade）
默认武器：中子突击步枪（Neutron Assault Rifle）
技能1：震荡波（Shockwave），将周围敌人震退并造成伤害。
技能2：护罩（Barrier），立起一道能量护罩。

吵闹（Brawl）
默认武器：中子突击步枪（Neutron Assault Rifle）
技能1：旋风（Whirlwind），发动旋风斩攻击。
技能2：冲刺（Dash），暂时进入快速疾奔状态。

打击（Breakdown）
默认武器：霰弹枪（Scatter Blaster）
技能1：震荡波（Shockwave），将周围敌人震退并造成伤害。
技能2：冲刺（Dash），暂时进入快速疾奔状态。

闹翻天（Skywarp）
默认武器：霰弹枪（Scatter Blaster）
技能1：旋风（Whirlwind），发动旋风斩攻击。
技能2：隐形（Cloaking），使敌人无法看见自己。

声波（Soundwave）
默认武器：中子突击步枪（Neutron Assault Rifle）
能源维修射枪（Energon RepairRay）
技能1：警戒炮塔（SpawnSentry），生成一座能侦测隐形敌人的炮塔。
技能2：（Barrier），立起一道能量护罩。

红蜘蛛（Starscream）
默认武器：零射枪（NullRay）
散弹枪（ScatterBlaster）
技能1：震荡波（Shockwave），将周围敌人震退并造成伤害。
技能2：悬空（Hover），悬停在半空，同时攻击力提升。

惊天雷（Thundercracker）
默认武器：中子突击步枪（Neutron Assault Rifle）
能源维修射枪（Energon RepairRay）
技能1：警戒炮塔（Spawn Sentry），生成一座能侦测隐形敌人的炮塔。
技能2：冲刺（Dash），暂时进入快速疾奔状态。P

林晓： 谁还记得《银河英雄传说》？——这是一位网友在论坛上的问题。没有人回答他。曾经的银河风云已经波澜不惊，浩瀚星河中的英雄史诗无人聆听，莱因哈特与杨威利之名黯然蒙尘。尽管《银河英雄传说》小说有那么多的衍生物，形成了包括文学、漫画、电视、电影、游戏、同人创作等诸多类型文化产品的集成体，但现在提起《银河英雄传说》，还是有一点寂寞的感觉啊。

所以，刊发下面的这篇文字，作者是《银河英雄传说》的粉丝，也有一点寂寞呢。



莱因哈特的纪念
——宇宙纪元2006年10月3日笔记

■北京 青瓜



今天是宇宙纪元2006年10月3日。今天对于整个人类社会来说，是非常不同寻常的一天（我必须阐明一下自己的观点，人类自从几千年之前开始，就喜欢给一件伟大的、意义深远的事情定下一个纪念日，若干年后当人们说起这件事情的时候，总是说某年某月某日，什么什么什么事情发生了。其实，事情哪里有这么简单？人类社会越是发展，分工越是精密细致，就越是不可能出现准确的时间点上发生了什么重要事情这样的说法。古代人类的脚印第一次踏上月球表面虽然意义重大，但是在那之前多少代人的努力，他们依靠那些原始的交通工具探索太空的努力既不是从那一刻开始，也不是终结于那一刻，所以，为什么非要记住那个脚印出现的时刻呢？这就像今天的事情一样，这分明是人类几千年来不懈努力的结果，为什么非要说是今天的事件呢？就说最后那颗被命名为缪拉的恒星吧，也不是今天才发现的啊）。

好吧，言归正传，不管我怎么认为，官方统一的观点，以及今后的岁月里全人类将要接受的观点是，在宇宙纪元2006年10月3日这一天，随着莱因哈特星系自治领的成立，人类终于实现了数千年以来最宏伟最壮阔的梦想，将自己的文明播撒到了全银河。

今天的我已经无法了解370年前当那颗如今叫做缪拉的恒星第一次进入人们视野的时候，他们是否了解到了这颗恒星的发现对于人类来说意味着什么。虽然今天人类的目光早已越过数千万光年的距离投向更深更远的银河系以外的宇宙，但是征服整个银河系始终是人们无法放弃的最初的梦想。我们经常用来赌咒的那句话怎么说的来的？“如果你不相信，我就走遍银河系给你看！”这是多少代人的梦想啊，至少从今天开始，在人类分布星域图上，银河系这个银色灿烂的光环会因为标注完整而变得更加美丽了。

我说了太多的废话了，既然决定要在今天写一点什么，那就不得不说说莱因哈特星系自治领了，毕竟这是今天发生的这件大事的主角嘛。在银河系，不，我不应该把银河外的人类聚居点排除在外，在全人类聚居的所有星系中，大概再没有比莱因哈特星系更特殊的了。这不仅仅是因为莱因哈特星系是人类发现银河系之旅的终点，更是因为它的命名。

千百年来人类社会所共同遵守的命名方法，是以恒星的名字作为星系的名字来命名。如果一个星系有超过一颗恒星，则以每颗恒星名字前两个字母组合构成星系的名字。迄今为止，我们所有的星系中，只有两个星系没有按照这个规则来命名：一个是人类的摇篮地球所在的太阳系，因为地球在人类历史中特殊的位置，以及它离如今人类活动中心遥远漫长的距离，我们通常把整个太阳系称作地球。当然这样的叫法是大错特错的，但是在日常谈话中，尤其是在地理范畴内，当你谈论起地球的时候，没有人会误会你指的不是包括地球在内的太阳系，而是太阳系第三行星。对不起，我又在跑题，

难怪他们说我的思想不适合作这项工作，可是有什么办法呢？谁让他们找不到别的人来代替我。

另外一个不按照规则来命名的星系，自然就是今天的话题中心莱因哈特星系。莱因哈特星系只有一颗恒星，这颗恒星就是我前面提过的缪拉。可是当人们意识到隐藏在这个以缪拉恒星作为中心的星系背后的重大意义时，几乎是在没有任何争议的情况下，这个星系被命名为莱因哈特。

或者换一种说法更为合适，莱因哈特这个名字，是专门为莱因哈特星系准备的。在全银河数以十万计的星系中，你可以找到各式各样的名字，有的以古老的地球上的风景命名，有的以历史上的著名人物命名，有的则干脆以数学符号命名，其命名过程的繁复或者简单，完全以这个星系的重要性来定。比如说，一个处于边境地区不适合人类居住，无法为人类提供任何资源，不占据任何重要战略位置的星系，当局完全有可能让发现者随便自己高兴地命名，或者交给民众去决定这个星系的名字。在各种各样千奇百怪的命名中，只有一个名字是不会有人拿来给随便一个什么星系用的，这当然就是“莱因哈特”了。具体从什么时候开始，由什么人提出的，至今已经无从考证了，反正，总之，只有在全银河都被人类所探索的时候，这个名字才会被用来命名一个星系。这样的共识早在我们有意识之前就已经深深植入了人类的普遍常识中，人类仿佛一直在等待着这个日子的到来。在各个星系，不同的文化中，都流传着相类似的谚语，按照我们秦皇星系的说法是这样的：“你究竟还要我等多久？莫非要等到莱因哈特星系出现吗？”哈哈，谁能想到这一天真的来了。不知道那些这样埋怨别人的人现在是什么样的心情呢？

总之这么说吧，存在于命名规则之外的星系只有两个，一个是人类探索宇宙的起点地球；一个是人类统一银河的终点，莱因哈特星系。

他们再次对我的表达能力表示悲观，问我为什么就这么点事儿，我扯了那么多居然还没有说到点子上？我表示愤怒，如果我把这摊子差事扔给他们让他们去写，这群没有人性的家伙肯定早就作鸟兽散了。真是岂有此理，把人类几千年的历史浓缩在几千个字的内容里面要说清楚，这样的事情要是好做的话，怎么轮得到我？

言归正传，虽然我不知道当初发现恒星缪拉时人们的心情，但是我确切地知道当他们发现这个星系应该被命名为莱因哈特时的尴尬。其实，这在整个银河已经不是什么新闻了：人们不断地质问，为什么经过了两千多年的探索之旅，我们居然不知道终点在哪里，以至于当它意外降临的时候，如此手足无措？虽然人类历史上不是没有过被命名的恒星改名字的事情，可是为了让后人铭记当初探索队所犯的错误，民众一致表决这颗恒星还是叫做缪拉的好。当初之所以命名为缪拉，是因为探索队在前往一个看上去相当符合人类居住环境，并且有可能是可以被命名为莱因哈特的星系的路上，这颗“该死的恒星”（当然如今没有人再这么称呼缪拉恒星了）成为无论如何都无法绕过的路障。据说探索队甚至没有顾得上给这颗恒星起名字，而是把全部的心思都放在了怎么样越过它去接近可能的“莱因哈特星系”，所以在和大本营指挥部的通话中，顺口就把这颗恒星叫做了“那个缪拉”。这种叫法据说是源自于巴拉特星系居民的俚语，典故出自莱因哈特时代著名的将领“铁壁”缪拉的打仗风格。传说缪拉在战斗中经常为了保护莱因哈特而挡在莱因哈特和敌人之间，以自己的舰队构建起一道无法逾越的铁壁，所以后来巴拉特星系的人就把不可逾越的障碍称做“缪拉”。

说了这么多，看到这篇文章的人应该能够多少明白当初探索队所遇到的困难了吧？反正如今的我遥想当年，倒是能够体会他们的心情一二：眼看着也许成就人类所有梦想的巨大发现就要展现在眼前的时候，居然会有一个无法逾越的讨厌的“缪拉”出现在眼前，当时他们的懊恼可想而知。总之在和指挥部通话的一来二去中，这颗恒星的名字就被默认为“缪拉”了。

可是讽刺的是，当他们终于绕过了“缪拉”朝着“莱因哈特”进发的时候，出现了一个意想不到的问题，是一个年轻的队员最先发现了蹊跷。后来他在自传中提到，由于对人类发展的历史有很高的兴趣，所以他有空的时候喜欢研究地球。要知道在那个时代，不，在比那要早得多的年代里，地球……这里我最好用规范的叫法，太阳系，早就被普通人抛到脑后了。那是代表着落后、简单，以及水准以下的知识点，即使是儿童智力启蒙读物都不会有太阳系的星系图。按照探索队领队的说法，那可是只有大学里的教授们才会有一点了解的星系。所以当太阳系出现在他们眼前的时候，他们还以为那就是无数前人追寻了千百万年的“莱因哈特星系”（对于这一点其实我是有疑问的，即使对普通人来说太阳系是一个字典里面才会出现的词，可是那些探索队员是普通人吗？他们可是在未知的宇宙里为人类探索前路的先行者啊，他们怎么可能会犯这么低级的错误呢？而且还如此缺乏这样的常识！不过看看人类这几个世纪以来的脚步吧，一味追求银河外的广阔空间，追求那种未知和新奇所带来的关注度，以至于当我们在别的银河都建立了超过十个定居点之后，居然还会对我们自己的银河有盲点）。不管怎么说，笑话就这么闹下了。当他们发现那个最有可能成为莱因哈特星系的星系其实是太阳系，也就是人类足迹起点的时候，才赫然明白他们在银河系这个巨大跑道上的旅行已经超越了终点。这个时候他们回过头，重新审视那个“讨厌的缪拉”，才惊觉原来缪拉就是莱因哈特。

哈哈哈，原谅我不得不大笑，这样的笑话，属于全人类的笑话，已经流传了三百年了。几乎所有的人类都会在劝别人认清形势和对象的时候说：“别把莱因哈特当作缪拉了。”

这就是莱因哈特星系居然有一颗叫做缪拉的恒星的原因。

刚才我的审读助理程序提醒我说，应该解释一下为什么人类在银河系发现的最后一个星系必须要叫做“莱因哈特”。其实……这个问题因为太约定俗成了，所以我压根就没想到居然会有人有这样的疑问。所以……之前我也没有准备。不过好在我有一个很好的资料搜集分析程序，很快帮我解决了这个问题。

要弄清楚为什么最后一个星系一定要叫做莱因哈特星系，我们必



须要弄清楚莱因哈特是一个什么人。看到这里也许会有人嗤之以鼻，“莱因哈特不就是罗严克拉姆皇朝的皇帝么？历史上最著名的伟大君主，还会有人不知道他吗？”想想看吧，我们生活中有多少和他有关的词语啊，形容空前绝后的成功，我们会说：“莱因哈特式的成功”；形容一个孩子很聪明，我们会说：“他比莱因哈特还聪明”；甚至当我们抱怨有什么东西很难吃的时候，也会说：“这简直就是莱因哈特的萵苣沙拉，真难吃！”



可是除此之外，我们对于这位生活在两千年前的古代君主还有什么样的了解呢？如果我们的记忆力不错的话，大概都会记得三年前，联邦历史研究会在古都费沙的贝尔塞底公园会议中心召开了全银河莱因哈特学研讨会吧。因为当时会期正好是当地时间的7月到8月，据组织者说，他们专门把这个大会安排在了这个时间，这个地点，就是为了让与会的学者们都能参加费沙当地举办的“莱因哈特文化节暨纪念莱因哈特逝世2000周年活动周”。很多人至今清晰记得，莱因哈特的祭日是7月26日。那天夜里，“费沙中心区举行了隆重的纪念活动，并且在新落成的莱因哈特纪念馆进行了莱因哈特时代文物文化展。当人们看到著名的伯伦希尔战舰模型的时候，都被它古典优雅的身影所深深吸引”（以上内容引自费沙管理局官方新闻通稿）。

（对不起，我又在说废话了，我保证，这就言归正传）在这次研讨会上，历史学家们就莱因哈特在人类历史上的地位，提到了一些很有趣的观点。无论是这些年比较活跃的人类活动空间派，还是分合学说的支持者，或者最近才被纳入历史范畴的纪元学的学者们，一致达成了这样一个共识，莱因哈特对于人类历史所作出的最大的贡献，在于他统一了当时六分之一银河范围的广大领域，并且以此为前提奠定了后莱因哈特时代人类将消耗在连绵不断的战争中的精力重新投入到空间探索领域的国家资源统筹体系的基础。也就是说，在人类探索银河系的活动因为暴政、战争等等原因停顿了几个世纪之后，是莱因哈特重新启动了人类征服宇宙的征程。以最后一个被发现的星系作为献给这位伟大先贤的祭品，将全银河系完整地纳入人类视野这项人类历史上历史最久，最壮观的祭奠才能算是正式完成了吧。

不管当年的人们究竟为什么会有这样的决定，不管这个决定是从什么时候开始为全人类普遍接受的，至少在我看来，历史学者们的这个解释应该算是合理的吧（不得不再次感叹一下，有时候我不得不反思，我们探索未知的脚步是不是太仓促了？我们只顾着去发现未知，却像上古童话中那个一路丢弃苞谷的灵兽一样，把很多关于我们自己的记忆给失落了）。



让我们的话题回到今天的莱因哈特星系自治领成立仪式上吧。在莱因哈特星系第二行星米达麦亚的赤道附近，建有一个面积达到200平方公里的莱因哈特纪念广场，这是目前银河第二旋臂区域内最大的广场，而这个广场的标志性建筑就是吸引了成千上万的游客前来参观的巨型莱因哈特全身塑像。这个塑像的椭圆形底座直径为10公里，塑像全高为7公里，从塑像的脚下向上观望，在云多的日子里，甚至无法看清楚胸部以上的部分。甚至在某些特殊的日子里，当恒星缪拉和米达麦亚的运行轨道形成一定角度的时候，这个巨大塑像投射在大地上的巨大阴影即使从该星系第三行星奥贝斯坦上也能观测得到（顺便说一下，在决定了该星系的名字之后，为了挽回由于探索者的失误而造成的可笑局面，当局将莱因哈特星系的九颗行星分别以莱因哈特的九位元帅名字命名，它们分别是：罗严塔尔、米达麦亚、奥贝斯坦、鲁兹、法伦海特、毕典菲尔特、艾齐纳哈、克斯拉和杨威利）。今天的仪式，就在塑像的脚下举行。其实我觉得所有的仪式都差不多，无非是用数以百万计的人填满空旷的广场，再想办法让这些人发出巨大的声音，以此来驱散行星上的寂静。所以我就不必要过多描述了，何况影像资料早在这篇文章发表之前1357秒就已经通过黑洞光束传给了宇宙中每一台接收仪器。

我更想提一下的是，就在仪式庆典举行的同时，有两批抗议人群同时高举横幅在场外示威。相对于以宇宙数值来计算的庆祝人群来说，这些抗议的人简直就是沧海一粟，很多人，甚至安全部门都认为不值一提，但是我还是要提一下。因为在我看来，相比于今天冲着为了能在全人类范围转播的电视节目中露一面而出席的那些人们，这些抗议者也许才是真正了解人类征服宇宙历史的人。其中一批是来自“奇迹的杨民间爱好者同盟会”，他们主要抗议的是莱因哈特星系的第九行星被命名为杨威利。杨威利在巴拉特星系的民间传说中是一位富有传奇色彩的人物，人们叫他“战无不胜，攻无不克的奇迹的杨”，也有人叫他：“智圣魔法师。”据说在莱因哈特的时代，他是唯一能够与之对抗的一位名将。就连莱因哈特本人，也对这位平生的敌手十分敬重。根据史料记载，杨威利是当时自由行星同盟的高级将领，是对抗莱因哈特始终的敌手，而远非部下（但是关于这一点，由于年代久远和一些不可抗拒的灾难因素，导致史料记载相互矛盾，有些记载提到过莱因哈特曾经有将杨威利招至麾下的想法，而另外一些记载却表明莱因哈特和杨威利其实是平生好友，正是由于这些记载，当局才会把莱因哈特星系第九大行星命名为杨威利的。这些记载都异口同声地提到了两个人关于当时高登巴姆王朝的极其相似的言论）。

另外一批示威者大概只有三十余人，他们自称是罗严克拉姆王室后裔，他们的抗议书中说道：“莱因哈特皇帝生前最讨厌偶像崇拜，曾经制定规定严格限制人像的规格和大小，现在树立在莱因哈特广场上的巨大塑

像严重违背了莱因哈特皇帝的生前意愿，我们要求当局立即拆除巨大的塑像，并且对莱因哈特遗族，即罗严克拉姆王室后裔做出赔偿，赔偿金XXXX。”有意思的是，虽然前一批抗议者认为把杨威利置于莱因哈特体系中是对于这位历史上的传奇名将的污辱，但同时他们却很赞同罗严克拉姆王室后裔们的观点，认为这个巨大塑像也是对于莱因哈特大帝的侮辱。这种看似相互矛盾却实际上彼此呼应的主张一定令当局十分恼火和头痛吧。

不过好在这两批抗议者都没有引起任何围观民众的注意，他们的抗议声彻底淹没在了民众所发出的巨大欢呼声中。庆典就像人类历史上大多数类似仪式的过程一样，被慷慨激昂的演说，令人感慨的历程回顾和群情振奋的誓言所推动着，以五颜六色的装饰品作为开端，以遍地的垃圾和酒瓶作为结束。不管怎么说，这个庆典的圆满结束意味着人类绵延了四千多年的银河探索时代终于圆满画上了句号。就像自治领首长演讲的最后说的那样，接下来我们将要迎接的，是一个更为绚丽多姿，更为变幻莫测的后银河时代。

（编后：本来我还想继续写的，可是他们觉得我写得已经够多了，他们说现在通讯版面很紧张，所有的赞助商都只对银河外的事件感兴趣。莱因哈特星系自治区成立是作为银河系最后一件新闻才申请到这点版面的。即使如此，我写的还是多了，他们如果没有办法让主编取消星际配对游戏的一个广告的话，那么我就还得压缩一下内容。毕竟，我的废话多了点。可是他们应该理解一下作为一个银河探索爱好者，我已经很多年没有机会向人讲述当年他们发现缪拉恒星的趣闻了。）**（全文完）** P

附录：关于宇宙纪元2003年7月召开的那次研讨会上，学者们的主要观点，被收录进了《历史学家眼中的莱因哈特》一书，现抄录如下，作为对于本文中一些相关历史知识的补充。

“莱因哈特是人类历史上最辉煌，最繁盛的朝代罗严克拉姆王朝的开国皇帝。他和罗严克拉姆王朝的出现，把人类历史带入了新的一页。直到今天，历史学界对于人类历史的划分也常常是将莱因哈特作为其中一个标志的。历史学家们对于人类历史时期的划分依据还存在不小的分歧，其中最具影响力的是活动空间派，他们认为人类历史应该划分为地球时期，银河前期，银河后期和后银河期。其中，银河前期和银河后期的划分，就是以莱因哈特统一当时的人类社会为标志的。活动空间派的历史学者们认为，在莱因哈特及其接班人的统治下的罗严克拉姆王朝，由于空前规模的统一，使国力和资源都能够被合理分配和运用；而莱因哈特终结了当时人类延续了几个世纪的战争，终止了人类内部彼此之间由于权力和分歧引起的内耗，才能使人类积累足够的资源继续探索开发银河系的其余部分。从这个意义上来说，莱因哈特可以算得上是现代空间探索事业的开山鼻祖。

这个观点也得到了‘分合’派学者的认同。分合派学者在宏观地研究了人类历史发展轨迹后得出结论，认为人类历史沿着一条分裂——统一——再分裂——再统一的轨迹发展。他们将人类历史分为地球上众多国家各自为政的动乱分裂期；将以地球时代成立于墨尔本的联合政府为开端一直到高登巴姆王朝中期共和者建立了自由行星同盟为止的1千1百多年称为动乱统一期；其后的三百年银河中两大势力的对峙则被划分为稳定分裂期；而由于莱因哈特的罗严克拉姆王朝的出现所实现的长达八百多年的统一就是人类历史上著名的飞越统一期。在其后，即使由于人类版图扩张，资源重新分配，罗严克拉姆王室的隐退等等原因造成了人类历史上历时最长，最稳定的统一局面终于被打破，分裂成以星系为单位的人类社会仍然延续了罗严克拉姆时代很多精神和理念，并且由于共同遵守罗严克拉姆时代流传下来的一些律法作为公共法律，建立了各国之间通行的社会道德标准和彼此相通的货币，教育，科技体系，从而最大程度上以分裂国家的形态保持了统一国家的统筹调配规划开发能力，才使得人类探索宇宙和银河的脚步没有因此而停顿下来。这个时期就是通常被称为后罗严克拉姆时代的人类飞跃分裂期。

而纪年学派的学者在此基础上更提出，莱因哈特对于人类社会的贡献，除了他伟大的统一事业和由此造成的深远影响外，对于人类纪年的统一也有着不可磨灭的功勋。纪年学派将人类历史分为前西元时代；公元纪年时代；宇宙历时代；极其容易造成混乱的双历并行时代；以及宇宙纪元。其实很多人所不知道的是，我们现在所通行的宇宙纪元，其实就开端于莱因哈特的新帝国历。当时由于使用帝国历的高等巴姆王朝的覆灭和使用宇宙历的同盟势力萎缩为巴拉特星系自治区，为了方便进行航运管理和在庞大的帝国国土上对中央行政体系进行深入落实，罗严克拉姆王朝于新帝国历014年决定将纪元改为当时帝国民众和属于共和派的巴拉特星系民众都能够接受的宇宙纪元，当年为宇宙纪元14年。也就是说我们如今的宇宙纪元，其实就是罗严克拉姆王朝的新帝国历演变而来的。

正是由于莱因哈特身上被赋予了如此之多的关于统一和探索的意义，尤其是莱因哈特那句著名的遗言‘如果拿到了宇宙……大家……’给予探索者们的想像和激励，后世的人们决定银河系中最后的星系命名为莱因哈特，以此来纪念莱因哈特对于人类探索宇宙所作出的突出贡献”（以上内容来自《历史学家眼中的莱因哈特》）。

说明：本文部分插图选自《银河英雄传说》相关系列游戏。



林晓：在为期一周的年假中，编辑部的成员除了像小白同学这样待在家里休养生息之外，更有不少人选择了远行出游。下面就让我们一起来看看两份风格各异的年假生活记录。小白同学的猫狗日记与美编天平的三亚出游留影。

喵！这就是我的年假

■晶合实验室 猫狗小白

编辑部放了一周年假。虽然它打乱了我所有的生活规律，可还是有些趣事值得拿出来和大家分享。

放假前某个周五的下午，北京的天空突然出现了状似祥瑞的天象（**图1**）。当小白用手机拍下它时，突然想起小时候也见过这样的天气，并记得第二天买小食品竟然中了10元钱。抱着试一试也不会损失什么的心态，年假第一天的晚上我直奔超市，把有奖可中的各类零食统统入手一份。可是，直到在结账区排起长队时我才意识到，购物车中的许多东西是我根本不想吃的，例如那不知道添加了多少色素的软饮料，还有那牌子名不见经传的牛肉干，以及一大包已经碎得不知原型是扁是圆的方便面……“罢罢罢，年假么，就应该洒脱些！”我先如此自我宽慰一番，然后又鼓励自己：“没准还能中奖呢，这才是快乐的假期！”

风吹鸡蛋壳，财去人安乐。一番消费之后，我拎着大包小包回到了住处，一路上许多出来遛弯的老爷爷、老奶奶向我投来了羡慕和同情俱备的眼神，不知道他们是羡慕我年轻，有力气提着几十斤重的东西走得飞快呢，还是在同情我目前的体重指标……如果再把这些垃圾食品吃下去，说不定会胖成灾难……“嗨，胖就胖吧，谁让这是假期呢……”我一边这样想着，一边打开了房门。

门刚开，一道黑影便窜了出来，它就是朋友寄养在我这里的一条大黑狗，而我一高兴竟然忽略了它的存在，在它的突袭之下竟吓得差点摔倒。“这才几天啊，你已经快变成是我的主人了……”我看着它无奈地说，而它正在我的购物袋里翻来翻去，最后把目标锁定在了牛肉干上。“好吧，咱们一边看电视一边吃。”我把狗狗抱到电视机前，切换到了CCTV 10。不知为什么，这是它唯一喜欢的电视频道，所以我喜欢叫它“科学狗”。我和狗狗一起开心地吃着牛肉干，同时欣赏着电视上“人类大战蚂蚁”的故事。可就在节目即将结束时，我感觉到肚子里似乎正在生成某些来势不善的不明气体，“科学狗”也用眼神告诉我，它的肚子也很不对头。几小时之后，报应降临，“科学狗”卧床不起，说什么也不想动一动，而我则开始一趟一趟又一趟地在厕所和床之间展开了往返马拉松……

“一定是感冒了……”危机的直觉这样告诉我。但为了保险起见，我还是打通了兽医朋友的电话。他的“诊断结果”是——“食物中毒”。“中毒？”这种词汇在我的印象中，一般都出现在惊悚电影、刑侦类连续剧，及Windows操作系统上，没想到年假竟给了我一次意外的“Hello！”，这大概也算是“中奖”吧。

我没有去医院，也没有吃药，因为我觉得这种小病小灾很快就会好起来。结果在第二天，“科学狗”的体力恢复了60%以上，可以正常进食了。然而令我悲愤交加的是，从同一天开始，发低烧、拉肚子、头晕就开始纠缠我，于是我拒绝了吃东西，只喝清水展开了抗议，最后慢慢觉得整个人都飘了起来……

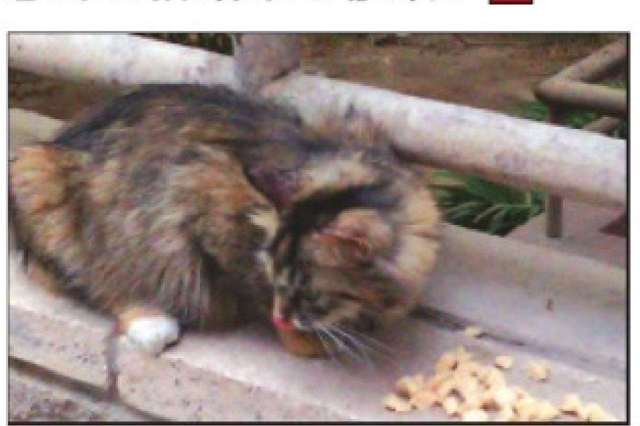
第三天我的朋友知道了此事，当天晚上便给我嘴里填了一堆药片，并用“疯子”“蠢货”“吃饱了撑的”等词汇放肆地把我形容了一番，带给我很大压力。不过好消息是，到了第四天，各种负面症状都消失了，而且心情也是格外舒畅，每天早早地起床，吃饭，遛狗，锻炼身体，面向大街，夏暖花开。

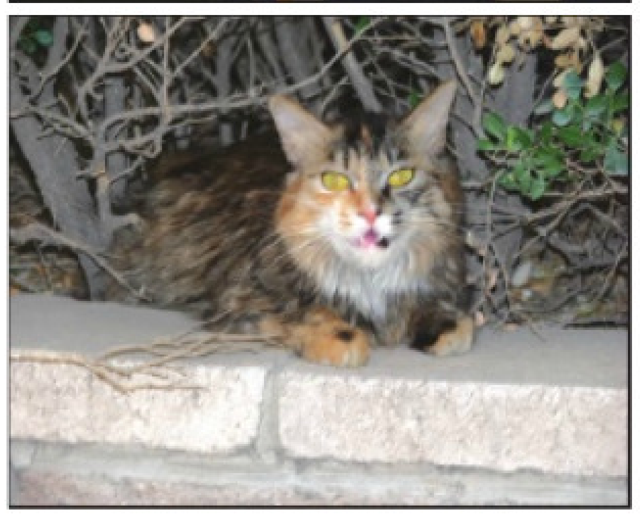
尽管此时年假已接近尾声，可我一点也不懊恼，人在经历过逆境之后才会真正体会到生活的美好，不是么？或许是曾经同病相怜的缘故，我与“科学狗”的关系也更亲密了。除此之外的意外收获是，我在外出遛狗时发现了一只流浪猫，还有一位路过的美女见小猫可怜后同情心大起，冲进食杂店给它买了鸡肉肠。于是我抓紧机会，记录下了小猫吃食的温馨一刻（**图2**）。

“弃猫可耻！”某种念头涌上心来，“我可不是十几岁的小姑娘，我的爱心是更具持续性的呀！！”我暗下决心，要尽可能地帮助这只猫。可是由于猫狗不相容的常识，我不能收养它，所以我便每天定时给猫喂食，还用饮料瓶给它做了个小碗用来盛水。在年假最后的几天里，我都在尝试取得这只猫的信任，虽然一开始它对我的表情是这样的（**图3**），可在我的诚恳感召下，它的表情逐渐变成了这样（**图4**），最后我拿出了食物，它终于肯看我一眼了（**图5**）。

就在年假的最后一天晚上，当我出去喂猫的时候发现还有很多小朋友在围观它，让我欢喜的是，小朋友们不仅没有乱动我放在原地的“自制猫食碗”，而且还自发地在其中添上了水和食物。“小孩子果然值得期望，人类果然还是有希望的啊！”我带着满意的心情结束了假期。P









1	2
3	4
	5



天平的镜头世界

■摄影 天平

酒店环境非常优雅

泳池旁的小亭子

三亚部分，罕见的云层犹如核弹爆炸

飞机上看到的南山观音

美丽的棕榈林，其实是相当炎热的

海边的礁石

浪花一朵朵

娱乐项目

小美女

浪花的动感

快评



8月上“硬件评析”栏目中的笔记本评测专题相当不错，评测部分与介绍部分底色分明，一目了然，让人看着非常舒服。内容也很实用，9月份我就要去大学念书了，听说学校不允许大一新生带电脑入校，所以笔记本就成了像我这样的大学新人的第一选择。看完评测以后我决定还是买联想吧，一来是国货值得支持，二来编辑部给的评分也相当高，很不错。不过就是不知道学校给不给宿舍提供网线，不能上网的话就悲剧了……

另外，本期“月度攒机指南”里提到了机械键盘，说到这个我现在用的还是从自己的第一台品牌机上保留下来的老机械键盘，成色很一般，声音相当大，不过真的是又结实又好用，一直工作了将近十年都没坏过。这可能也是机械键盘依旧有市场的原因吧。（**湖南 李成宪**）

《星际争霸Ⅱ》终于发售了！暴雪果然没有让我们这些一直支持它的玩家失望！看看这期“评游析道”里有关虫族历史的介绍，期待下一期的Beta测试总结，让暴雪来得更猛烈些吧！对了，不知道《星际争霸Ⅱ》的攻略什么时候能在“大软”上看到？还有战术、战报之类的相关内容“大软”应该会刊登吧？（**辽宁 激情暴雪**）

林晓：暑假已经结束，新学期的曙光正在从地平线上升起，有关新学校新学年话题的文章就在本期，各位的读后感想如何？8月上这期杂志的感觉又是怎样？欢迎E-mail给linxiao@popsoft.com.cn送出你的评论，精彩的评论将被刊登在杂志上，另有精美的纪念品赠送。另外，期待刊登《星际争霸Ⅱ》文章的同学其实完全不必如此被动，拿起键盘写下自己的文字，没准你的投稿也能变成杂志上的文章，一起来动手吧。



小时候我们无比热衷想像
以为科学家是说当就能当
少女们都是嫁入豪门的灰姑娘
王子至上
老师说好好学习天天向上
我们是早晨六点半的太阳
将要做对国家有用的栋梁
考上大学，考上大学才有希望
……

http://www.popsoft.com.cn/bbs/viewthread.php?tid=30101&extra=page%3D2

林晓：尽管一贯被冠名为“象牙塔”这样的理想化名号，但很显然，现实中的校园生活可不尽然是如此的单纯。对于正处在学生阶段的读者朋友们来说，学业时期的期望与毕业后社会现状之间的落差，由此对出路产生迷茫无疑是困扰当代学生一族的最大问题：辛辛苦苦奋斗这么多年换来的大学文凭居然是如此的不值一提？我们的努力价值何在？我们的未来又在何方？

很显然，这种那个极具时代特色的话题还是让身为同代的过来人解释更具说服力。对此，刚刚包揽了本期“网罗天下”半数版块内容的坏香橙似乎很有些东西想讲，不妨让我们再来听听这个毕业不久的职场新人又会说些什么：

“接下来该做些什么呢？”

你紧紧攥住手中那张来之不易的学历文凭。与你预期中的印象大相径庭，它摸上去是如此的生涩、单薄，犹如谎言般不值一提。但是，与此同时，手中这片薄纸的真正价值你却心知肚明：这张纸所象征的正是过去四年的大学生活。

站在刚刚拍完毕业留影的学校门口，你清楚自己已经无法回头。但是，下一步又该步向何处？自己的未来又该何去何从？全无头绪。你的思绪一片空白，唯独在耳边有一段陌生的旋律嘈杂不休，循环往复——没错，就是这篇文章开头的那段内容。

毫无疑问，对于相当一部分刚刚结束学生生涯走出校园踏上社会的朋友们来说，最直接的麻烦只有一个，那就是“毕业之后又该如何寻找出路”这个摆在面前的现实问题。



造就这种局面的成因又是什么呢？必须承认，起码对当前阶段的高等教育来说，弊病与缺陷的存在是显而易见的：过于宽松的教学氛围，漏洞百出的成绩考核体系。相比于刻板拘谨犹如工业化生产流水线的义务教育与高中阶段，大学时代想要应付过关简直轻松得如同儿戏：期末大考来临前只要将讲师划出的重点开几场夜车好好研读一下，不出意外的话顺利过关丝毫不成问题；即便万一失手也不要紧，在这支并不纯洁的象牙塔里，“孔方兄”的功力是值得信赖的。

如此放任的大环境自然有好处，一路拼杀十余年挤过独木桥来到对岸的大学生终于有了可以自主规划的四年自由时光，代价就是相当一部分大学生毕业后面对出路前途的一片迷茫：

“大学四年就是虚度光阴！一点价值都没有！”

相信抱有如此想法的同学应该为数不少。

那么，这一切究竟是谁的过错呢？骗人的学校？一钱不值的文凭？还是整个体系？得了吧，正在怨天尤人的各位，为什么不试着来看看自己呢？

你所面临的现状，正是你自己所作所为换来的报应。你的期望是什么？你为此又曾经做过些什么？你现在又正在做什么？

大学是与社会隔绝的象牙塔吗？当然不是。社会实习的目的是什么？假期实习报告的意义又是什么？接触社会的机会与任务就在眼前，如何尝试，去不去尝试是你的自由。如果社会实习报告上的单位印章仅仅是委托亲朋好友盖上去的形式主义，那缺乏实践的你又能怪谁？

退一万步讲，即使突如其来的轻松环境让你感到无所适从，认为这种毫无压力的状况不会让自己学到任何东西，这时你又应该去做些什么？随波逐流的放任自流？这样的话，令自己堕落的难道不正是自己的抉择吗？

空虚的大学生活能教给人东西吗？当然可以，底线就是让所有的平凡大众就读生懂得“要为自己的行为付出相应的代价”这个最基本也最重要的社会规则。空虚的大学生活有意义吗？当然有。既然出路是由自己的选择所决定的，那么为什么不去抓紧这段来之不易的自由时光去发展充实自己真正感兴趣的东西呢？

再退一万步讲，即使环境使然令自己的爱好专长无法发挥，对于大学生而言，至少还有一项活动的条件是可以轻易满足的——翻翻自己的钱包，除了饭卡、IC卡和银行卡之外是不是应该还有张卡片？

日本著名当代小说家田中芳树先生为什么能写出至今依旧有影响力的《银河英雄传说》？很简单，书看得多罢了。

加拿大著名科幻小说家威廉·吉布森先生为什么能写出至今依然出类拔萃的《神经浪游者》？无他，饱览群书而已。

知识结合阅历是辅佐成功的最有效推动力。实践经验可以逐步积累，学识永远是多多益善，即使是杂学也一样。如果你实在不愿意去接触社会，那么至少在这时不要忽略你身边的校园图书馆，即便那里不能实现你的梦想，能够多充实一下自己的内涵肯定是不会错的，肯定会比用手机24小时挂QQ和在视频网站上刷“弹幕”来得更有意义。

我并不期望单凭这篇文章就能改变多少迷茫学子的看法，在这里我想提醒诸位的只有一句：路在脚下并不是一行单薄的励志语，而是诸位所面临的现状实情。如果你已经用放浪的大学生活荒废了四年时间，那么至少从现在起开始踏踏实实地展开努力；如果你刚刚步入大学校门或正深陷迷茫的大学生活为自己的前途彷徨不已，那么请好好考虑一下自己的将来，认真把握好自己的现在。祝各位好运。



有不少人都爱看“大软”的“游戏剧场”，其中不乏有人跃跃欲试地把自己写的作品也投向“大软”，好吧，这给我们带来了什么？我们满目所见的都是“魔兽”，都是“魔兽”！不论是《魔兽争霸》，还是《魔兽世界》，仿佛只有“魔兽”系列才能用来写小说，当然，有许多的“魔兽”小说的确文笔上佳，但依然有部分水准一般的作品混杂其间，让我们失望不已。我想问的是，难道“星际”就不能拿来写小说吗？还有《辐射》《生化震撼》这些大作也不能拿来写小说吗？

所以如果可能的话，咳咳，我有信心呈上一篇水平不比现在刊登的“魔兽”主题小说差的其它背景游戏小说——好吧，这就是我写这期留言板的原因，我承认。（湖南 王桢）

林晓：王桢同学的这封来信可以说是相当地具有代表性：时常会有读者朋友来信留言说在杂志上读不到自己想看的东西，怎么办呢？很简单，自己动手来试试投稿就是最直接的解决办法。

也许会有朋友对自己的文笔水准抱有疑虑，但事实上，给杂志投稿把自己的文字变成印刷品并没有想像中那么困难。只要把握好投稿栏目的主题认真去写，让自己的文采水平全部发挥出来，一般来说刊载的几率会远远高于各位的想象。

诸位，如果想在杂志上看到自己喜欢阅读的内容并在“作者”一栏中留下自己的签名，不要犹豫，赶快拿起电脑前的键盘吧！“大软”永远期待着大家的投稿！

另外，详细的专栏投稿指南可以在软盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）上的“大众活动”版块置顶帖中找到，有兴趣试试身手的读者朋友们不妨去参考一下。

欢迎到《大众软件》读者俱乐部淘一淘

自今年初改版完成后的《大众软件》读者俱乐部淘宝店重新开张以来，已经接待了很多的热心读者。如果你是一位没有集齐近两年刊物的读者，可以到我们的网店来寻找你缺失的那期杂志。如果你是桌牌爱好者，也可以来购买黑户制造最新大作《封神斗》，它是全面超越目前桌游的新一代桌游明星，体验完全不同的玩法，证明你的智慧和品味。凡在本店购买《封神斗》的前30位买家，还可获赠《大众软件》的月中刊一本。另外，“魔兽”Q版钥匙扣、白虎月祭杯垫、《天翼之链》玩偶、《真三国无双Online》无双狼副将玩偶、万智牌徽章、万智牌棒球帽甚至海尔迷你组合音响这些好东西也可以在我们这里找到，此外，《古剑奇谭》游戏激活码目前也在热卖中，大家快来抢购吧。有需要的朋友尽管登录：http://popsoft.taobao.com。



要记得，我们的《大众软件》读者俱乐部淘宝店在周末及节假日休息哦！

“答《仙途》问题，拿丰富奖品！”

（活动公告以及奖品图片见本刊6月上读编栏目）

活动获奖名单

获奖名单（由有效答卷中抽取）

野餐包1个
浙江 王妮佳

品牌鼠标键盘套装1套
河南 杨景

4G仙途MP3 3个
浙江 陈冲
河南 辛密
北京 许毅然

巨人密保 5个
浙江 赵洪波
黑龙江 张江
江苏 郑桑
天津 范德芝
天津 王鑫

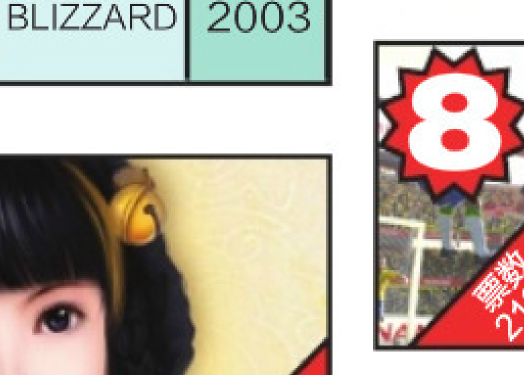


热门游戏排行榜

截止日期2010年08月15日

单机榜








排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	星际争霸Ⅱ——自由之翼	BLIZZARD	2010	2177
2	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2168
3	古剑奇谭	上海烛龙	2010	2159
4	龙世纪——起源	Bioware	2009	2155
5	使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2009	2147
6	求生之路2	Valve Software	2010	2139
7	无主之地	Gearbox	2009	2128
8	实况足球2010	KONAMI	2010	2122
9	刺客的信条2	Ubisoft	2010	2103
10	植物大战僵尸	PopCap	2009	2096

网游榜








排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2291
2	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2289
3	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010	2273
4	梦幻西游	网易	网易	2003	2270
5	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2264
6	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008	2253
7	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2010	2241
8	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2236
9	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2223
10	QQ飞车	腾讯	腾讯	2010	2219

小白：“我要以怎样的速度练级，才能与你相逢？”这是多年后我再次玩过某网游后的感慨。当然喽，小白从《秒速5厘米》中改编的这句话和爱情什么的一点儿关系都没有，只是当我登录游戏后，看见领主同学已经快40级，而我刚到28级，小明只有离谱的6级时情不自禁地苦笑了。几天前三个人才一起开始玩，如今已经没可能在游戏中相遇了，尽管我们遇不到也没什么损失，反正第二天进编辑部时总会遇到，但我还是不得不因此抱怨目前多数网游的模式，至少我认为它不合理、不好玩，而且运营公司把心思都花在了赚钱上，伤害了多数玩家。

正因为网游和现实中一样有很多人，运营公司就利用了人们的心理，将人与人间的“差距”从现实搬入网络，并把它们扩大化。比如在我们玩的这款游戏中，“VIP”就能获得比免费玩家多很多的好处，制造“高人一等”的感觉。这真是有点残酷了啊！想一想，当免费玩家被打翻在地时，他只能忍了，而VIP玩家却可以“原地满状态复活”……从现实带入了网络中的“差别”，把不同的玩家圈起来，让他们在同样的时间里，获得的游戏体验根本不同。在外人看起来，好像所有人都玩得很开心，但实际却在浪费多数玩家的时间。如今的网游虽然少了大号满街砍小号的场面，但“等级”“装备”一样还会把玩家间的距离越拉越远，新多出来的“喇叭”“时装”“开宝箱”等骗人的破玩意也神奇地忽悠了很多年轻玩家，让他们一个接一个地发喇叭浪费钱，并穿上了各种根本不该值钱的“时装”。

我还是一如既往地只支持单机游戏。比如“大软”之前随刊附赠的《古剑奇谭》，只要花50元激活，不论什么样的玩家都能拥有完全相同的游戏，获得一致的游戏体验。玩家不用着急、不用浪费时间、不用红了眼地去获得所谓的优越感，只需带着愉快的心情去玩就好了，如果有时间还能和其他玩家一起交流，这不就是玩游戏的目的么？只可惜许多人还没意识到这点，他们一边抱怨没50元，却一边心甘情愿地花了不知多少个50元在“免费”网游上。



三国杀™ 战略速查手册

由专业技术人员指导、《大众软件》资深编辑执笔，汇总各路《三国杀》精英玩家心血，包含上千道《三国杀》实战中可能遇到的问题，无论玩家遇到什么问题都可第一时间从本手册中找到权威、详实的解答！

大众软件精心打造 周年庆特制礼包



内含：

随身携带《战略速查手册》1本
游戏精美海报1张
桌游专用牌套200张
《大众软件》创刊纪念版桌游收纳包1个
更随刊附送全新《三国杀——“林”》1包

全国各地书报亭有售！
零售价：29.8元



更有配备《三国杀》标准版的升级大礼包限量上市

内含：

《三国杀》标准版一套
随身携带《战略速查手册》一本
精美海报一张
桌游专用牌套200张以及《大众软件》创刊纪念版桌游收纳包一个
更随刊附送全新《三国杀——“林”》一包



全国各地书报亭有售！
零售价：68.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
联 系 人：郭雪梅
网店地址：http://shop57729354.taobao.com

传真：(010) 65934375
邮编：100026
电话：(010) 65934375 65025164
http://shop61012953.taobao.com

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN